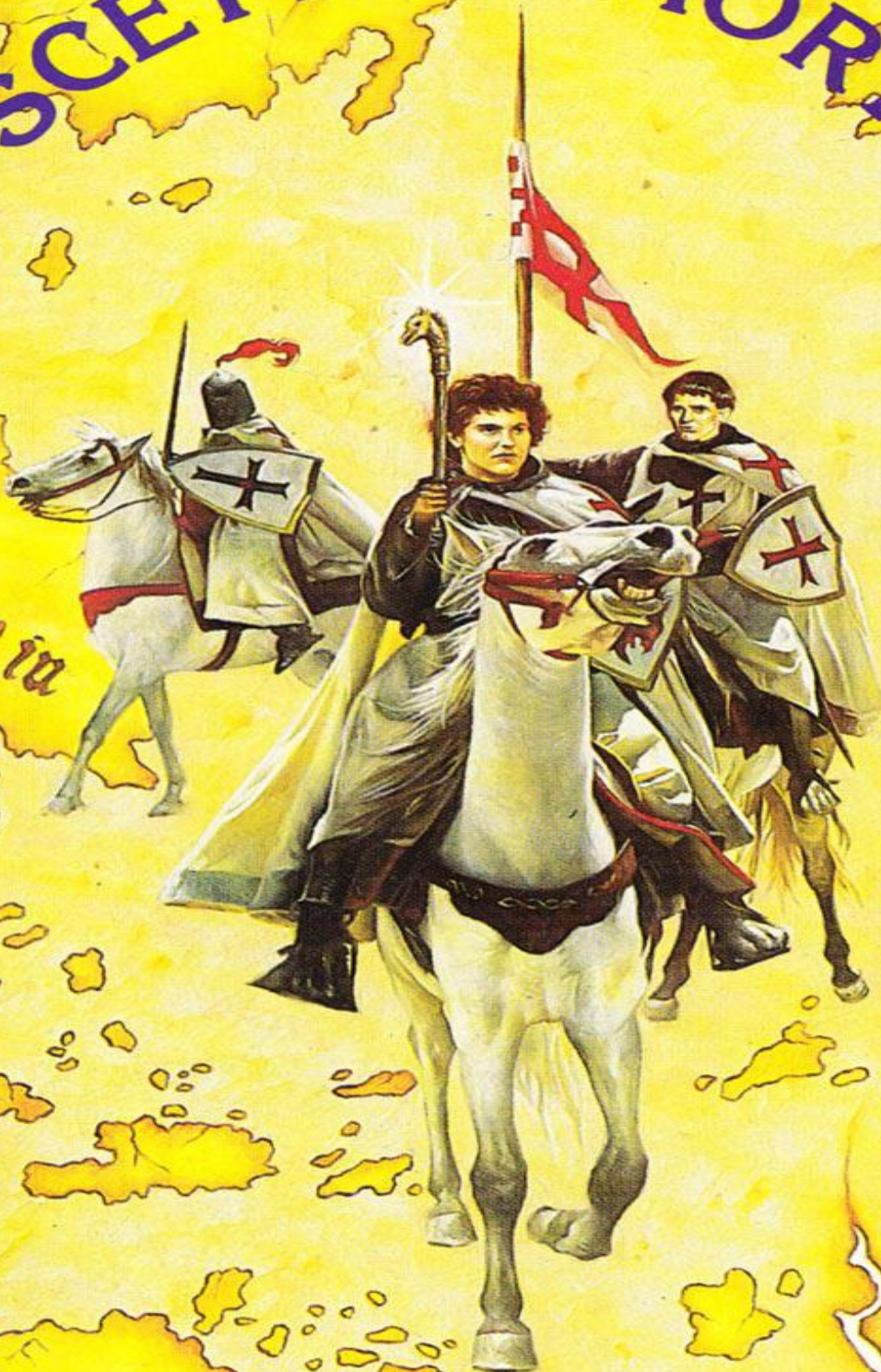
Mensile
Marzo
1990
lire 6000

URANIA **Fantasy**

ARNOLDO
MONDADORI
EDITORE

Derek Sawde

LO SCETTRO MORTALE

Quando nel Mondo di Mezzo si sparge la notizia che Ral la Bellissima è risorta per tessere le sue diaboliche trame nella Foresta Stregata, il gran mago Selenthoril ordina all'ultimo principe di Telmirando di mettersi in cerca dello Scettro Mortale, unica arma in grado di sventare la minaccia. E i Primi Uomini attraversano il Mare Risonante per tornare a Tharang, il Mondo di Mezzo, a dare man forte nell'impresa. La loro destinazione sono le abissali caverne sottomarine della Regina delle Onde, dove è tradizione che sia custodito lo Scettro. Ma la ricerca si rivela più imprevedibile e pericolosa di quanto ci si fosse aspettato, perché altre creature, più antiche e potenti di Ral e del mago Selenthoril, sono in marcia nelle notti spettrali di Tharang...
"Profondamente radicato nel mito, il romanzo appartiene al genere che attinge alle tradizioni più antiche, come avviene per l'Edda in prosa; allo stesso tempo, ci offre lo sfondo di un mito completamente inedito e ci insegna a.guardare al mondo in modo nuovo..."
(Lester Del Rey).

LO SCETTRO MORTALE

di

Derek Sawde

Sindle
Marnouf
Garmell
Sarmish
PELDEROUN
LOTHCHEN
Capo
Korngal
Keseryeth
Adanyeth
Anrith
Monte
Granyash
Monte
Delemnadh
Capo
Grudel
Castello di
Selenthoril
Nyaroth
Khrathril
Castello
dei Giganti
Lago
Krathemrin
Monte Karnadh
Adanyeth
Monte Rainadh
Monte Rethrileth
Nal Vorod
ALAT
Monte Parileth
Il Dargul
Ir Angornyekh
Wirdrilded
Monte
Guldurin
Ghiacciaio
di Parileth
ALDEL MORN
Lerod Anth
Il Dargul
Grathgel
MELURIN
MORTHALN
Distese
di Ghiaccio
Guado
dei Denti
L'Isola di
MISEN TAIRAIL
o Helland Holme

1
LA FESTA DELLE LANTERNE

Sotto il calore soffocante di un autunno arido e polveroso, Iksalai dell'Oceano Occidentale ostentava il suo splendore nel sole del mattino. Le violente ondate d'aria fresca provenienti dal nord sembravano farsi beffe dei suoi lidi bruciati dai raggi solari. Gli stanchi contadini, raccolte le messi da qualche settimana, oziavano appoggiati ai recinti o dormivano nei campi pieni di stoppie, insieme al proprio gregge. Nei villaggi e nelle città le popolazioni trascuravano i loro commerci; i mercati erano deserti e le costole delle galee e dei brigantini giacevano oblique come quando erano approdate nei porti. Solo la pioggia calda caduta sul suolo sfibrato aveva salvato gli alberi avvizziti dal colore del bronzo e dell'oro brillante.
L'apatia incombeva sulla corte fatiscente della decaduta Telmirandor e sui suoi principi immortali in esilio. Solo le glorie riflesse di saloni ormai cadenti ne richiamavano i passati splendori, mentre antichi rituali distillavano il succo dolciastro dei tempi andati. Gli spettri dei Re osservavano tutto ciò dai loro sudari, aspettando che il loro ricordo svanisse dalle menti. L'estate sembrava eterna e tutti attendevano l'avvento del fresco inverno.

La Festa delle Lanterne e l'anniversario dell'Uccisione del Drago erano prossimi. I più anziani ricordavano ancora Werendilren la Splendida e Potente. Ricordavano tutte le Feste delle Lanterne a cui avevano assistito in passato, una ogni cent'anni. Poiché i Peiri, gli uomini dell'Alta Stirpe, erano quasi immortali. Un tempo questi avevano governato il mondo, ma il loro dominio ormai non esisteva più. Vi era, fra loro, chi poteva ricordare i tempi dei Giardini dell'Eternità. Costoro avevano assistito alla creazione dell'Alto Regno e dei Nove Reami, e l'eterna battaglia contro Sagoth, il Figlio del Mattino. Altri ancora avevano visto solo i gloriosi anni di potenza e dell'Impero. Infine vi erano quelli nati durante la lunga stagione dell'esilio e della decadenza dell'isola. Tutti, però, avevano combattuto Ral, la Regina delle Streghe; tutti avvertivano gli echi dell'antico potere di Wenyaltrir.
Su Iksalai dimorava ancora il Principe di Wenyaltrir. Terminate tutte le guerre, dopo il regno degli Oscuri Signori e la riconquista del potere degli Scettri, Talarnidh, il figlio dell'Imperatore, era ancora in vita, legittimo signore delle spoglie vacillanti e delle fredde rovine spettrali di Telmirandor, reame perduto di Wenyaltrir. In Talarnidh, nei signori dell'Alta Stirpe e nella loro corte fatiscente ricreata nelle umili sale di Alban, risuonavano ancora gli echi delle glorie passate. L'Alta Stirpe si era indebolita ed assottigliata di numero ma Wenyaltrir era ancora in piedi e le sue cerimonie riportavano alla mente le memorie dei tempi andati.
La Festa delle Lanterne era una cerimonia antica quanto la vita stessa. Ai tempi di Werendilren, durante l'Impero di Telmirandor, nell'età delle guerre e dell'oscurità fino all'epoca dell'esilio e del declino, la festa aveva sempre avuto luogo, ogni cento anni, a ricordo imperituro del primo giorno in cui l'Alta Stirpe aveva abitato i Giardini dell'Eternità. Allora i Nove Re e le Nove Regine con l'Alto Re e l'Alta Regina, che recavano i Gioielli dell'Albero della Vita, avevano acceso una miriade di lanterne a nome dell'Alta

Stirpe, che era stata da poco creata. Il rituale di quella prima processione di riconoscenza per la propria nascita sopravvisse nel corso dei secoli. Un tempo i Re del mondo intero avevano percorso a piedi nudi la distanza che li separava dal luogo natio recando nelle loro lanterne il Fuoco Reale. Ancora oggi i regni delle Terre Settentrionali inviavano i loro emissari alla Festa di Iksalai. Gli antichi splendori non erano ancora del tutto perduti e anche i principi di regni più recenti rendevano omaggio se non al suo potere almeno alla stirpe di Talarnidh.
Sindoris regina di Arantul, la terra più vicina all'isola, aveva inviato due navi su cui erano imbarcati cinque fra i signori di quel regno. Ognuno dei principi di Alnaron, ad eccezione del tristo Gurmol, aveva mandato dieci cavalieri. Da Chamley, situata tra i monti e la foresta, il Re aveva inviato suo figlio, il giovane principe Relnar, discendente in linea diretta da Jaran, guerriero dalla pelle scura delle terre del sud: dopo la cerimonia Relnar sarebbe rimasto ad Alban per servire in qualità di scudiero. In rappresentanza di Amray giunse uno dei principi mercanti della grande città di Zerakhtror, annunciando che una flotta al comando del valoroso ammiraglio Andrai era stata incaricata di stipulare accordi con i regni occidentali. Dal giovane regno di Melatin, forte di uomini e di ricchezze, era giunto il capo della giustizia e da Iriel, sulle lontane coste del Mare di Mlindolorou, era stato inviato il figlio di uno dei viceré.
A Morena, regno fluviale situato nel deserto, regnava Parvaloril dell'Alta Stirpe, figlio di uno dei Nove Re di Wenyaltrir. Dopo la Guerra degli Scettri aveva restaurato il regno del padre e rafforzato l'antica alleanza con la razza Elfica. Quando la furia crudele del nuovo impero di Drarkh si era diretta verso i paesi del sud, coloro che riuscirono a fuggire trovarono rifugio in Morena, che divenne una terra in cui Elfi, Nani e Uomini vivevano insieme, uniti sotto il Re dei Peiri. Alla Festa delle Lanterne intervennero anche i signori

di quella terra. Fandorel e Wondrith, Re alati di razza degli Elfi, guidavano le loro navi, esperti nel canto e abili con l'arco e le frecce. Erano stati loro a salvare Parvaloril negli anni dell'esilio, portandolo con loro nelle foreste degli Elfi, i cui eserciti erano ben presto passati sotto il suo comando. Solo loro, fra tutti i convenuti alla festa, ricordavano il Tempo prima del Tempo: erano infatti fra gli ultimi della razza degli Antichi Elfi giunti dal luogo in cui Zehrvan dimorava attraverso i Sentieri del Tempo. Wondrith era uno stregone, uno dei pochi fra gli Elfi, mentre Fandorel era il più abile fra gli Elfi arcieri che ancora dimorassero su questa terra. Sulla terza nave di Morena era Karandar, ma questi non ne era il capitano: era infatti un Nano e, come tutti i Nani, detestava il mare. Robusto e dotato di forza e risolutezza incrollabili, si era sempre servito del suo vigore fisico: per liberarsi dalla tirannia di Ral e poi, da libero, nelle profonde sale dei Nani. Tutti e tre, Karandar, Wondrith e Fandorel, avevano fatto parte degli Immortali, la Sacra Compagnia che aveva difeso l'Imperatore di Telmirandor. Durante la caduta di Werendilren, Karandar era divenuto l'amico più fidato dell'Imperatore, e fu anche l'ultimo che lo vide in vita quando tutti gli altri erano fuggiti. Da allora il Signore dei Nani fu sempre convocato a tutti i consigli dei Peiri.
Altri ospiti ancora sedevano intorno all'alto tavolo nel palazzo in pietra e legno di Hirenon, nel porto di Samain in Alban, la Iksalai dell'Alta Stirpe. Con loro era Tasarnil il Ciclope, uno dei mille figli del Re del Sole, guardiano delle Porte del Sole nei campi dell'Est dell'Est in cui si stendeva uno dei sentieri dei Cieli. Quando i fuggitivi Signori di Wenyaltrir tornarono nel Mondo di Mezzo, si recarono prima nella terra di Kourala, dalla quale il sole sorge. Due dei Figli del Sole li avevano guidati da quel luogo verso le terre in cui s'insediarono. Per questo motivo la nemica dell'Alta Stirpe, Ral, la Regina delle Streghe, aveva lanciato sui due un'orribile maledizione, in virtù della quale uno dei fratelli era morto. Tasarnil,

invece, sopravvisse e da allora fu considerato come una persona strana e temibile. I Figli del Sole avevano un singolo occhio dorato al centro della fronte, come se fosse il marchio del sole. Tasarnil era l'unico fra la sua gente che vivesse ne! mondo degli uomini, e Peiri ed Elfi l'avevano sempre accolto con benevolenza nelle loro sale.
Di fianco a lui sedeva Relnar, figlio del Re di Chamley, e alla sinistra di questo era Fihndrin. Costui era un uomo di Alban, ma la sua nascita era avvenuta in epoche remote, al di là di quanto potesse ricordare qualsiasi uomo ancora in vita fra gli isolani. Si narra di come, con l'aiuto di Talarnidh, ai tempi dei tumulti seguiti alla Guerra degli Scettri, Filindrin fosse stato condotto al Pozzo più Fondo, dal quale aveva bevuto l'Acqua della Vita. Così facendo aveva raggiunto l'immortalità, ed era sempre stato considerato come uno dell'Alta Stirpe. Ma, dalle sale di questi, era spesso partito verso l'ignoto, e nessuno sapeva mai verso quali mete.
Alla destra di Talarnidh c'era un uomo noto ai più solo per nome e per fama. Parlava poco, sebbene molto spesso gli sguardi dei grandi signori cadessero su di lui: era questi Melandri, che significa "Angelo della Spada", un uomo di lignaggio e paternità sconosciuti di cui si diceva fosse venuto da oltre i cieli, dai Mondi Esterni dai quali non v'è ritorno.
Anche Fermilondath e Turnalordath erano convenuti per la festa. Signori dell'Alta Stirpe e al pari dei Signori di Morena guerrieri della Sacra Compagnia, entrambi avevano avuto un ruolo di primaria importanza giungendo in aiuto al giovane Principe Talarnidh durante la caduta dell'Impero e i secoli della decadenza. Erano fratelli, appartenenti alla seconda generazione dell'Alta Stirpe quando questa aveva abbandonato i giardini nei quali erano stati originati. Il tempo li aveva cresciuti diversi durante tutti quegli anni. Fermilondath era divenuto un guerriero famoso per il suo valore, e questo nonostante fosse stato più volte sfiorato dalla morte, dalla quale solo la mano del fratello minore l'aveva salvato.

Turnalordath era considerato con gli stessi onori del fratello. Dai suoi palazzi di legno egli si accontentava di regnare sul suo popolo semplice, mentre il suo adorato Principe regnava su di lui. Fermilondath, invece, era mortificato per come lo splendore e la grandezza di un tempo fossero ormai ridotti ad una farsa. Tutti avevano soggezione di lui. Ma il legame che univa i due fratelli era tale da non poter venire reciso.
Fra tutti i signori di Alban, i principi ed i cavalieri delle Terre Settentrionali, solo ad un delegato, proveniente da Drarkh, fu sbarrato l'ingresso, poiché la grande potenza di conquista di Drarkh aveva esteso il suo impero crudele nelle Terre Settentrionali. Sembrava che Drarkh fosse divenuto il nuovo nemico e, accecati dalla sua potenza, gli uomini dimenticarono la vecchia strega della foresta dell'estremo nord, chiamata Foresta degli Incantesimi. La guardia sulle Colline Settentrionali si era indebolita, mentre tutti gli occhi erano puntati a sud verso la minaccia di Drarkh.

I portali di bronzea quercia vennero spalancati, e nell'immenso salone affluì la folla accalcata mentre le torce fumose si spegnevano alla luce dell'alba. La gente di Alban rese omaggio a quei signori. Poi tutti si diressero al banchetto. Il palazzo era stato messo a loro completa disposizione. I servitori affaccendati facevano rotolare nella sala una fila interminabile di botti di birra mentre alcuni gioviali contadini aiutavano a portare dalle cucine un gran numero di piatti colmi di carne, fino a quando nel salone non furono serviti tanto di quel cibo e bevande da rimpinzarne un esercito. Il palazzo di Hirenon era colmo d'allegria, e la mattina trascorse in letizia e gozzoviglie. Solo i ventisette Signori che sedevano al tavolo principale sembravano sapersi contenere. Mangiarono una piccola parte di tutte le portate che furono loro presentate e, in confronto alla folla che s'agitava tutt'intorno a loro, sembravano muti. Ed ora tutti quelli che avevano vagato nel palazzo e nei suoi giardini,

frutteti e cortili, poco alla volta affluivano anch'essi nella sala. Le botti di birra vennero sostituite con altre piene e molti dei convenuti si sistemarono, seduti o sdraiati sul pavimento, e il salone si riempì fino a traboccare, e gli ultimi arrivati ne affollarono gli ingressi. Allora il Gran Cerimoniere si alzò, il suo bianco bastone nella mano, e cercò di riportare il silenzio nella sala per annunciare la seconda parte della festa. Tre volte batté sul pavimento, poi disse ad alta voce: — La mattina della Festa è passata. È giunto il momento che Talarnidh, grande Principe di Wenyaltrir e Telmirandor, ordini la Narrazione della Storia.

In un attimo il silenzio si fece totale. Poiché era consuetudine che, a questo punto, uno dei signori di Wenyaltrir narrasse una storia e, finché questa non fosse terminata, la cerimonia non avrebbe potuto procedere. Spesso in passato erano state narrate le storie dei tempi remoti, tratte dalle lunghe cronache dell'Alta Stirpe o da quelle degli Elfi, ma in questa dodicesima festa di Alban le cose sarebbero andate diversamente.

Talarnidh parlò: — Sudditi e signori di Telmirandor, è stato decretato che in questo giorno abbia luogo la Narrazione della Storia, come sempre è stato e sempre sarà, affinché il rito della Festa delle Lanterne possa giungere a compimento. Alzatevi e salutate, Lord Melandir, poiché è vostro compito parlare, e vostro soltanto.

E Melandir si alzò e cominciò a raccontare la sua storia.

2
LA STORIA DI MELANDIR

La mia storia narra di come io sia giunto, da uno dei Mondi Esterni nello spazio tenebroso, attraverso la strada che nessun uomo ha mai percorso, a Tharang, nel mondo di Faerie, primo creato fra i mondi. Ho vissuto avventure singolari e ho visto lontane meraviglie. Suona più piano, arpista, ché la mia narrazione ha inizio.

"Partimmo in tre verso sud, a quei tempi, e questo accadde poco prima che io guadagnassi questa spada e con essa il nome di Melandir. Chiamerò i miei compagni Erathrir e Yeselwir, poiché quelli sono i nomi che furono dati loro durante questo viaggio. La nave d'acciaio ci condusse attraverso l'oceano presso una città sulle coste di una terra scarsamente abitata. Lì ci soffermammo solo il tempo necessario per assoldare una guida ed alcuni portatori e ci rimettemmo in viaggio attraverso montagne ombrose e giungle risuonanti echi lontani.

"Da principio tutto sembrava procedere per il meglio, ma il nostro sentiero era poco battuto e presto campi e fattorie scomparvero lasciando posto ad una distesa d'erba popolata solo da bestie scarne e magre. Dopo alcuni giorni di cammino gli alberi s'infittirono. La

vegetazione divenne lussureggiante, e vi era un gran numero d'insetti quando penetrammo nelle umide ombre della foresta. Sentivamo rumori tutt'intorno a noi, e l'aria era pervasa di grida improvvise e gemiti distanti.
Serpi striscianti, larghi quanto la coscia di un uomo, attraversavano il nostro sentiero mentre il folto sottobosco fuoriusciva selvaggio dalla terra fangosa fino ad invadere l'aria con la sua vegetazione aggrovigliata in via di decomposizione. Per tutto il tempo in cui attraversammo quel luogo, enormi insetti verdi volarono intorno a noi con le loro ali ronzanti come fantasmi nella tetra nebbia, mentre piccoli moscerini sfrontati banchettavano con le nostre carni.
"Ci perdemmo, e, in quel mondo sconosciuto, ci seguì la sventura. Quattro dei nostri portatori fuggirono portando con sé lutto ciò che furono in grado di trasportare, e gran parte di quel che ci era rimasto lo perdemmo in un'infida palude sterminata. La nostra guida ci supplicò di tornare indietro, ma noi volevamo proseguire. Allora lui e quanti altri erano rimasti se ne andarono, e rimanemmo da soli. La calda umidità appiccicosa si era fatta soffocante. Vagammo senza una direzione precisa. Le provviste erano terminate e non v'era traccia di acqua pura. Ogni giorno diventavamo più deboli e prossimi alla morte.
"Quando avevamo perduto ogni speranza scorgemmo tra gli alberi la luce del sole. Ci spingemmo attraverso il sottobosco finché ci trovammo inondati dai raggi del sole. Con nostra meraviglia trovammo un ruscello dall'acqua limpida e, solo dopo aver bevuto a sazietà, cominciammo a guardarci intorno. La foresta alle nostre spalle si interrompeva bruscamente sul ciglio di un basso crinale, sul quale una fila di rocce si stagliavano nere e immense contro il cielo, come ad arginare la foresta. La terra che declinava avanti a noi era vasta e luminosa, sgargiante di colori brillanti come se fosse stata generata in quel momento. Un alito di vento soffiò sui nostri volti, portando con sé un vago sentore degli effluvi marini che

provenivano dalle rive dell'oceano. Poi la brezza si fermò e l'aria rimase silenziosa, in attesa, come se quel luogo fosse rimasto in attesa proprio di quel particolare momento.
"Ridendo e parlando fra noi seguimmo il corso del ruscello, che presto divenne un fiume sulle cui rive crescevano fiori ed alberi magnifici. Trovammo frutta in abbondanza, come se in quel luogo fossero rappresentati tutti i tipi di latitudini e di climi. Mangiammo quei magnifici doni della natura e scoprimmo che ogni frutto era dolce e maturo, e più nutriente di qualsiasi altro cibo che avessimo mai assaggiato. I giorni trascorrevano e noi procedevamo senza fretta lungo i comodi sentieri ombreggiati ed i tappeti erbosi che costeggiavano il fiume e in breve tornammo in possesso delle nostre forze perdute. Più avanti il fiume s'immetteva in un grande lago assente da qualsiasi carta, più azzurro e brillante di quanti ne abbia mai visti. Nel mezzo era un'isola e, nella foschia in lontananza, potevamo scorgere la sponda opposta del lago. Quando ci bagnammo nelle sue acque fu come se i timori e le paure accumulati nel bosco venissero lavati via.
"Il giorno successivo al nostro arrivo trovammo una nave ancorata alla riva. Costruita in metallo lucente, era uguale, almeno nella forma, a quelle di legno, come se le sue assi fossero state trasformate in oro massiccio. In essa non c'erano remi né vele, e neanche un timone ma, sottocoperta, trovammo manti e giustacuore, abiti che avrebbero potuto appartenere ai marinai di Alban, e che calzarono sui nostri corpi meglio ancora dei nostri stessi abiti, ormai consunti. Mentre ci cambiavamo le vesti sulla nave questa, con una rollata improvvisa, scivolò sulle onde. Quando guardammo intorno riuscimmo a scorgere solo l'azzurro, piatto e sconfinato, dell'ininterrotta distesa d'acqua. La riva da cui si era mossa la barca era scomparsa come se non fosse mai esistita.
"Avanti a noi, alla stessa distanza di quando l'avevamo vista la prima volta da terra, c'era l'isola. La nostra imbarcazione tuttavia

doveva essere in movimento sull'acqua, in quanto la prua ne solcava la superficie tracciando una scia che si perdeva alle nostre spalle. Ma, per quanto la scrutassimo, l'isola non sembrava avvicinarsi, nonostante fossero passate molte ore e noi ci spingessimo in avanti fra le acque. Anche il sole sembrava immobile, occupando sempre la stessa porzione di cielo. La paura s'impadronì di noi. Nel chiarore del giorno e delle acque limpide che ci venivano incontro, percepivamo qualcosa di più antico e misterioso. Procedevamo, apparentemente immobili, sulla lucentezza irreale di quel mare silenzioso. Un tempo interminabile sembrò trascorrere mentre attraversavamo l'oceano sconosciuto.
"Infine una macchia scura si stagliò nel cielo, immobile. Si fece sopra di noi, fluttuando intorno a noi per poi cadere, un albatro con ali di tempesta e grigio nel chiarore insopportabile. Era alla nostra prua, muovendosi in avanti scagliando vento sui nostri volti con le sue ali immense. Volava sempre più veloce, e più veloce di esso la nostra nave gli si fece sotto. Un forte vento ruggì intorno a noi mentre nuvole di tempesta scorrevano sulle nostre teste. Il sole affondò con colori di sangue nel mare sotto di noi. Scese quindi l'oscurità, e finalmente il fianco dorato della nave produsse un rumore sordo cozzando contro uno scoglio.
"Quella notte dormimmo fra le alte carici su di un versante dell'isola. Il giorno seguente ci rivelò che questa terra era simile a quella che ci eravamo lasciati alle spalle, un luogo pieno di alberi da frutta e prati verdi, tutti orientati verso una collina al centro dell'isola. La collina era coronata da una torre alta una trentina di metri e larga circa dieci, costruita con estrema maestria in una pietra levigata che non presentava alcun interstizio. Dal lontano orizzonte era apparsa una luce molto intensa che si era poi propagata nel cielo nonostante il sole non si fosse levato. Salimmo la collina fino a trovarci ai piedi della torre. Al di là dell'isola vedevamo le acque estendersi a perdita d'occhio, ma non scorgemmo alcuna traccia

della terra da cui eravamo giunti né della riva opposta ad essa: il lago era diventato un mare sconfinato.
"Alle pendici della torre scorreva un ruscelletto che proseguiva rapidamente la sua corsa giù per la collina. Alla vista di quell'acqua ci rendemmo conto di quanto fossimo assetati e Yeselwir si chinò per bere. Non appena si portò alle labbra le mani poste a coppa cominciò a soffiare un forte vento in direzione degli alberi, e dalla torre giunse una voce: «Questa è la Bevanda Agognata dagli Uomini. Non toccate quelle acque!».
"Quelle parole non vennero pronunciate nella nostra lingua, bensì in quello che, viene chiamato dagli uomini il Linguaggio degli Stregoni, il linguaggio per primo parlato dagli Uomini in tutti i mondi creati. Né io, né alcuno fra di noi, aveva mai udito quell'idioma prima d'allora, eppure fummo in grado di comprendere le parole che ci erano state rivolte e da allora parlammo in quella lingua persino tra di noi, e con quella imparammo anche le venti Alte Lingue di Tharang. Erano impresse nelle nostre menti e le parlavamo come se ci fossero state insegnate fin dalla nascita.
"Restammo attoniti e sgomenti. Avevamo timore e parlammo a lungo, ma la nostra sete cresceva e l'acqua del lago era salata. Alla fine Yeselwir si chinò nuovamente e con le mani bevette dalla fonte. Fece per alzarsi ma cadde a terra. Io ed Erathrir corremmo verso di lui ma, mentre ci abbassavamo per soccorrerlo, disse in un sospiro: «Sonno... la Bevanda Agognata dagli Dèi... sonno!» e cadde nel sonno più profondo.' Mentre eravamo ancora proni su di lui la voce che avevamo udito prima parlò nuovamente: «Uno ha bevuto la Bevanda Agognata dagli Dèi. Ora deve dormire. Il suo nome sarà Yeselwir, che significa 'Colui che morirà a Tharang'. In quel luogo dormirà in eterno».
"La voce svanì e vedemmo che una porta, finora rimasta invisibile, si era silenziosamente aperta ai piedi della torre. Non potendo

aiutare Yeselwir entrammo nella torre, ove trovammo una scala di pietra che si alzava a spirale. Cominciammo a salirla fin quando la luce svanì alle nostre spalle, ma anche allora decidemmo di continuare l'ascesa proseguendo a tentoni. Continuammo a girare su per la scala fino a quando ci ressero le gambe e le nostre menti non cominciarono a vacillare. Lontana, sotto di noi, scorgemmo la luce della porta dalla quale eravamo giunti, ma davanti a noi era solo l'oscurità. Sembrava che le spire proseguissero senza fine. Non so dirvi come riuscimmo a decidere di proseguire. Sembrava sempre che, da un momento all'altro, dovessimo raggiungere la cima, ma ogni volta la salita proseguiva interminabile.
"Quando la speranza ci aveva quasi abbandonati Erathrir sentì la gelida pietra sopra la sua testa: la scalinata era finita. Spingemmo la pietra con tutte le nostre forze fino a sollevare la lastra che cadde via andando in mille pezzi. Ci ritrovammo alla luce del sole. La luce ci faceva strizzare gli occhi, e quando fummo nuovamente in grado di vedere guardammo la scalinata che avevamo salito per così tanto tempo. Vedemmo gli scalini sbriciolarsi lentamente in granelli di polvere che caddero grigi e fumanti nell'oscurità sottostante. La nostra via di ritorno era svanita.
"Scossi e spaventati girammo gli occhi verso la sommità della torre. Questa era piana, scoperta e priva di balaustra. Tutt'intorno c'era solo l'aria. Con cautela ne raggiungemmo il margine strisciando a terra, e, sporgendoci al di fuori di essa, potemmo scorgere solo l'abisso. Sotto di noi le nuvole erano mosse dal vento e, attraverso una foschia di luce blu intensa, vedemmo i margini del mondo. Il nostro globo rotante era delimitato dagli oceani e dalla notte incombente mentre il sole tingeva di sangue l'orizzonte dietro il quale stava scomparendo. In qualche modo la torre sembrava essersi estesa fino a raggiungere i confini dello spazio, e l'aria si fece fredda e pungente nei nostri polmoni. «Vi offro la Bevanda Agognata dagli Uomini» disse di nuovo la voce alle nostre spalle.

Un uomo si trovava con noi sulla torre. Non ricordo bene in che forma avesse deciso di apparirci in quel momento, nonostante l'abbia incontrato nuovamente più tardi. Posso solo dire che ne avemmo paura. In quel luogo sconosciuto riuscivamo a comprendere ben poco. L'uomo reggeva una bottiglia dal collo sottile contenente un liquido color rosso sangue. Erathrir, il mio compagno, la prese. Non così feci io. Bevve dalla bottiglia e lanciò un grido, cadendo ai miei piedi. Lo sconosciuto disse: «Ha bevuto la Bevanda Agognata dagli Uomini. Essa è la Conoscenza. Ha vissuto l'eternità intera in un istante. Quando si sveglierà non ricorderà nulla, altrimenti ne morirebbe. Ma verrà il tempo, e un giorno in particolare. Allora, in quei tempi, e in quel giorno, dovrà servirsi della Conoscenza. Il suo nome è adesso Erathrir, 'Colui che cerca la Verità'. Lui sarà la guida attraverso la Tenebra Eterna. Lascialo con me, ora. Tu devi proseguire».
"Non saprei descrivervi cosa accadde sulla torre, tuttavia ricordo ognuna delle parole che lo sconosciuto mi rivolse. E ora, mentre mi parlava, indicava il vuoto oltre la torre. In qualche modo che non saprei descrivervi camminai nel vuoto, fermandomi e incespicando, pauroso come un bambino, ma di mia volontà. Non appena mi fui allontanato dalla torre la vidi ondeggiare e le pietre incrinarsi e dividersi, per poi cadere. Ero solo, in piedi nel candore del vuoto.
"Solo una cosa era visibile. Una spada conficcata profondamente in una grossa pietra. La parte della lama che potevo vedere scintillò leggermente, e anche l'elsa brillò, e su questa erano incastonate gemme rosse e blu, e cristalli verdi di incredibili dimensioni e lucentezza. Attorno alla lama c'era una cintura di cuoio nero, intarsiata d'oro, da cui pendeva un lungo fodero anch'esso nero. Un freddo profondo penetrò nei miei arti. I cieli intorno a me sembravano prendere vita. Proseguii, presi la cintola e me la assicurai intorno alla vita. Il sangue batteva violento nei miei polsi e sentii incombere su di me la responsabilità di una decisione

importante. L'universo vacillava e le stelle gemevano nella corrente vorticosa. Le pietre preziose sulla spada brillarono all'unisono con glaciali luci azzurre e scintille rosse come il fuoco, come gli occhi di un Drago. Tirai la spada verso di me e questa si mosse nella pietra. Tirai di nuovo e la spada cominciò a vibrare. Una terza volta la tirai e una forza scorse dentro me, una quarta volta e la spada fu mia. Libera dalla roccia la spada brillava nel mio pugno.
"Guardai in alto impugnando la spada. Sotto di me c'era il sole. Innanzi ad esso, tra le stelle, era il mio mondo. Ero nello spazio. Mentre guardavo stupefatto avvenne un mutamento sulla superficie del mondo. Nelle Terre Settentrionali le nuvole si facevano ad ogni istante più nere. Si diffondevano rapidamente fluttuando alte fino a nascondere il sole. In mezzo ad esse sfavillavano degli scintillii, improvvisi lampi rossi appena percettibili, che guizzavano un istante per poi scomparire. Ben presto le luci si moltiplicarono scintillando veloci a nord ed ora anche a sud. Ora si erano accesi fuochi dall'aspetto sinistro. La distruzione piovve sul mondo e le città caddero sbriciolandosi in polvere infuocata. I venti erano di fuoco, le foreste avvamparono e i mari si tinsero di sangue. Vidi i fumi di una moltitudine di roghi funebri mescolarsi fra di loro.
"Non saprei dire per quanto tempo osservai l'oscurità scendere sul mondo ed iniziarvi una lunga notte. Il mio mondo rimase immobile, tetro nell'oscurità del vuoto. Dietro di me il sole splendeva, e le mie dita erano bianche quando impugnarono l'elsa della spada. Col tempo l'oscurità si fece più fitta. Il sole era scomparso, e avvertii un freddo pungente. Intirizzito guardai ancora una volta il mio mondo morente. Le stelle stavano svanendo. Ad una ad una le luci si spensero fino a scomparire del tutto, e la notte si fece assoluta ed impenetrabile. Perduto nella notte eterna mi misi ad urlare, poi caddi nelle pieghe dell'oscurità".

"Mentre riprendevo lentamente i sensi mi resi conto che doveva

essere trascorsa un'enorme quantità di tempo. Ero ancora confuso ed annebbiato e, nonostante ricordassi con perfetta chiarezza tutto ciò che avevo visto, mi domandai se non fosse stato tutto un sogno o un'illusione. Poiché mi trovavo disteso su un basso letto confortevole in una stanza arredata in modo austero. La luce del sole entrava da un'ampia finestra priva di vetri. Mi alzai e vidi la spada appesa al muro. Vicino ad essa pendevano la cintura e le vesti che avevamo trovato sulla Nave Dorata. Non ero ancora riuscito a convincermi che non si fosse trattato di un sogno, e il constatarlo portò una corrente fredda dentro di me.

"Mi vestii, cinsi la spada, poiché quella sembrava la cosa più giusta da farsi, ed uscii dalla stanza all'aria aperta. Oltre le strade imponenti ed i prati vidi solo acqua a perdita d'occhio. Camminai intorno alla casa. Sulla cima della collina vidi una torre, o meglio quel che era rimasto di essa, le mura distrutte e annerite. Non ebbi alcun dubbio che quella fosse la torre sulla quale ero salito insieme all'uomo di nome Erathrir.

"Tornai verso la casa e vidi un uomo che mi aspettava immobile sull'uscio. Indossava abiti simili ai miei, i suoi capelli e la barba erano bianchi e il volto segnato dagli anni. Ma i suoi occhi erano giovani e vivaci. Sembrava non avere età, ed io mi sentii come se l'avessi conosciuto da tempo immemorabile. Mi invitò a mangiare con lui e, durante il pasto, rispose a tutte le mie domande e mi disse molte altre cose ancora. Il suo nome in lingua nordica è Ask, Padhpadir nella lingua dei Peiri di Wenyaltrir. È il Padre di Tutti, il primo fra tutti gli uomini creati.

"Mi disse di come, da tempo immemorabile, fosse stato a guardia di quell'isola, il cui nome è Isola delle Stelle. È questa la via d'accesso che dal Mondo di Mezzo conduce ai Mondi Esterni che si trovano nello spazio. Poiché il Mondo di Mezzo si trova a Faerie, primo fra tutti i mondi, nel quale è il Giardino dell'Eternità, sorretto dall'Albero della Vita. Tra Faerie e i Mondi Esterni sono i Mari della

Separazione. Appresi quindi come altri prima di me avessero percorso il mio stesso viaggio sulla Nave Dorata per popolare i Mondi Esterni, fermandosi prima sull'isola in mezzo ai mari, chiamata l'Isola delle Stelle. Su di essa vive della gente, coloro che, nel corso degli anni, si sono perduti fra i flutti dei Mari della Separazione. Dimorano lì in eterno, sono detti i Figli del Mare, e Ask è il loro signore.

"Quindi Ask mi narrò dei suoi figli e dei figli dei suoi figli per una miriade di generazioni, che dal Mondo di Mezzo erano andati fra le stelle. Ma anche questo mi disse: fra tutti gli uomini creati solo tre erano destinati a tornare indietro per la stessa via. Due di loro erano già stati portati a Tharang, il Mondo di Mezzo. Erano questi i miei compagni, Erathrir e Yeselwir. Io ero il terzo e l'ultimo. Mi disse che, quando fossi tornato a Tharang, il mio nome sarebbe stato Melandir. Così era stato ordinato ai tempi della creazione dei mondi. Quel nome significava 'Angelo della Spada'.

"Fui felice di apprendere che i miei compagni non erano morti. Chiesi ad Ask se quel che avevo visto fosse stato reale o meno. Ma era tutto vero. Disse che l'Isola delle Stelle si trova al di fuori di qualsiasi mondo, sebbene sia in ognuno di essi. Ma ora i Mondi Esterni stavano cadendo, ed io avevo visto coi miei occhi le loro stelle consumarsi. Poiché Sagoth, Figlio del Mattino, potente Avataro del male, era uscito dall'Oscurità Esterna al di fuori del tempo e dello spazio. Era entrato nell'universo, e il suo arrivo aveva sconvolto l'ordine che lo reggeva. Le stelle stavano morendo e solo Faerie era rimasta intatta. Ora i Mari della Separazione avrebbero condotto solo all'oscurità, e l'Isola delle Stelle si sarebbe eretta sui confini della Tenebra Eterna.

"Quindi Ask mi chiese di mostrargli la spada. Sulla lama d'acciaio ne lesse il nome, Wenyorel, sebbene io non riuscissi a vedere alcuna iscrizione. E nell'Alta Lingua questo nome significa 'Spada del Fato'. Mi disse che, fino a quando avessi stretto questa spada,

non avrei potuto soffrire alcun danno fisico, poiché è questa una lama incantata, e questa la sua storia.
"La spada apparteneva a Talmond, imperatore di Telmirandor. Era giunta nel mondo con lui, e nulla si sa delle sue origini, salvo che venisse da prima del tempo e al di là della creazione.
"All'epoca del suo avvento Sagoth, Principe delle Tenebre, prese dimora a Tharang, recando con sé la Spada della Morte, gemella di Wenyorel. I Nove Re non potevano misurarsi con la forza della sua potenza e chiesero aiuto ai Mendoral, generati dall'Albero della Vita, ai quali già in passato si era appellata l'Alta Stirpe. In risposta alla loro richiesta giunse Talmond, che con sé recò Wenyorel, la Spada del Fato.
"Chi la detiene non può venire ferito, e a me ha dato il dono dell'immortalità già concesso ai Peiri. È forgiata con un ferro più resistente dell'acciaio o del diamante. Quando Talmond la portò in questo mondo la spada era disadorna, ma ognuno dei Nove Re di Wenyaltrir incastonò nella sua elsa una gemma di enorme valore. Lo stesso Talmond pose sulla traversa uno Zaffiro di Stelle, simile alla pietra incastonata nell'anello del vecchio Alto Re. Anche quell'anello era stato donato a Talmond, poiché quelle sono le pietre reali dell'Alta Stirpe, e la pietra dell'anello del vecchio Alto Re era una Pietra del Fato.
"Per cent'anni l'Imperatore guidò l'Alta Stirpe nella guerra contro Sagoth. Il Principe delle Tenebre si rifugiò verso le Terre Settentrionali, nelle sue tristi terre di Aldel Morn. L'Alta Stirpe conosce bene il male che seguì quando più tardi Sagoth giunse ad una Festa delle Lanterne. È una storia triste, ed io non la narrerò qui. Sagoth si misurò con Talmond, Spada del Fato contro Spada della Morte. Lunga fu la battaglia, e le sue sorti incerte, fino a quando fu scatenato il potere degli Scettri. A quei tempi, Sagoth era al vertice della sua potenza e della sua maestà ma, nel momento in cui la vittoria sembrava arridergli, quando l'unione degli Scettri fu

infranta, Talmond lo passò da parte a parte con la Spada del Fato. Per mezzo di essa cadde Sagoth, Figlio del Mattino, e il suo spirito lasciò questo e tutti gli altri mondi per tornare nella Tenebra Eterna.
"Nel luogo in cui era stato rimase la Spada della Morte. L'Alta Stirpe non riuscì mai a distruggerla, poiché è fatta dello stesso metallo della mia e non c'è potere che possa spezzare questo ferro. Ma la inguainarono e la fissarono al suo fodero con incantesimi. Tuttavia, essendo la spada appartenuta a Sagoth, il suo male non svanì. Benché rinfoderata divenne infatti la spada di Ral, che fu la causa della rovina dell'Alta Stirpe. Dopo i gloriosi anni dell'Impero erano giunti quelli della ribellione di Ral. Fu lei ad infrangere la pienezza della luna e a portare nuove sofferenze sulla terra. Venne sconfitta una volta, tuttavia il suo potere e la sua astuzia crebbero all'oscuro dell'Alta Stirpe. Tornò di nuovo con gli Oscuri Signori. Werendilren fu distrutta e Telmirandor rasa al suolo. Talmond cadde nelle spire della morte e non fu mai più rivisto. La sua spada e l'anello scomparvero dal ricordo degli uomini.
"Ma seppi da Ask di come a quei tempi un uomo fosse giunto presso di lui, sull'Isola delle Stelle, recando con sé la Spada del Fato, che posò nella pietra oltre l'antica torre. Portava anche l'anello del vecchio Alto Re e il vessillo imperiale di Wenyaltrir. Anello e vessillo furono affidati allo stesso Ask. Gli fu riferito che, presto, tre uomini sarebbero giunti dai Mondi Esterni dai quali nessuno era mai tornato. Uno di loro non avrebbe raggiunto la cima della torre. A lui fu ordinato di affidare il vessillo e di imporre il nome di Yeselwir. Un altro avrebbe asceso la torre e in cima ad essa avrebbe bevuto una certa bevanda. Ad esso fu ordinato di affidare l'anello del vecchio Alto Re e di imporre il nome di Erathrir. Il terzo avrebbe estratto la Spada del Fato dalla pietra. Ask non sapeva, o non volle riferire, quale essere gli avesse ordinato di fare così, ma così avvenne. In questo modo la Spada del Fato, colei che ha il potere di cacciare Sagoth, fece ritorno su questo mondo.

"Questa è dunque la storia della Spada. È anche, in parte, la storia dell'antico anello e di Talmond, padre di Talarnidh, che entrambi hanno portato spada e anello. Vi ho narrato questa parte della storia poiché la so vicina al cuore degli uomini dell'Alta Stirpe che dimorano nei saloni del figlio dell'Imperatore.

"Molte altre cose mi rivelò Ask, mentre la chiara giornata passava lenta sull'isola, splendente sebbene non della luce del sole, a meno che non fosse la luce della miriade di soli dei Mondi Esterni che anche allora stavano morendo. Giunse quindi l'ora della mia partenza. La Nave Dorata era ferma sulla riva dei Mari della Separazione. Giunsero anche i Figli del Mare, che gettarono i fragranti fiori dell'isola nella nave. Un'ultima cosa mi rivelò Ask, il Padre di Tutti. Disse che i miei compagni, ora chiamati Erathrir e Yeselwir nell'Alta Lingua dei Peiri, erano già stati condotti nel Mondo di Mezzo. Ma, nonostante fossero salpati prima di me e la nave avesse già fatto ritorno, il viaggio attraverso i Mari della Separazione è un viaggio attraverso il tempo, le cui correnti sono imprevedibili. Per me la nave avrebbe viaggiato più veloce, e sarei approdato ad Alban cinque anni prima dell'arrivo dei miei compagni. Quest'oggi sono passati esattamente cinque anni da allora. Mi chiedo tuttavia se la nave giungerà mai dalle stelle riportandoli a me.
"Quando m'imbarcai sulla nave la luce stava calando. Lo scafo salì sulle onde, e io fui nuovamente perduto nei Mari della Separazione. In quel momento cadde la notte ed io non riuscii più a scorgere l'isola. Avvertivo, tuttavia, il movimento e la velocità della nave. Il cielo era completamente scuro sopra di me, le acque un mare di nulla. Steso in un letto di fiori, mi addormentai. Dentro di me il ricordo della mia casa lontana recedeva ulteriormente nei meandri della memoria e della distanza.
"Non saprei dire per quanto tempo giacqui privo di sensi, poiché

quando mi svegliai la nave viaggiava ancora in quel mare di tenebra. Ora, però, provavo una vaga inquietudine e l'aria sembrava piena di gelide correnti e mulinelli che portavano con sé odori sconosciuti. Giunse poi il rombo di una tempesta e un rumore sinistro come prodotta da enormi ali che battevano nel cielo. Vidi una figura giungere dietro di me a gran velocità. Intorno ad essa i cieli erano grigi mentre essa volava priva di torma come una sinistra vela spiegata nel cielo. Una smorta lucentezza ondeggiò su di essa, come un fluido oleoso colorato di rosso, blu, grigio e nero lucente. Mentre procedeva verso di me io mi rannicchiai nella nave e impugnai la spada.
"Guardai in alto e vidi una terribile figura. Un fetore soffocante emanava da quell'essere e i suoi mostruosi colori si mescolavano in un'orribile oscurità, ed io potevo scorgerne solo gli occhi fiammeggianti che perforavano la notte guardandomi con malvagia bramosia; Era una creatura tale che il solo guardarla provocava tormento. Non so se mi vide veramente. Si alzò in volo e lentamente uscì dalla mia vista. Un suono stridente lo seguiva. Non ebbi dubbio di aver visto un essere uscito dall'Inferno, e rimasi a lungo sveglio e tremante prima di poter prendere sonno nuovamente. L'essere che avevo visto era quello che gli uomini chiamano Sagoth, ed era diretto a Faerie.
"Quando finalmente riuscii ad addormentarmi di nuovo non mi svegliai più per lungo tempo. Fui destato dalla luce e dal suono della chiglia che batteva sulle rocce. La luna, più grande di come l'abbia mai veduta e di un color bianco azzurrato, pendeva sopra il mio capo. La sua luce si propagava sulla superficie del mare e sulla terra innanzi a me si estendeva la mobile oscurità di boschi sinistri ai piedi di colline illuminate dai raggi lunari. Presi in mano la spada e scesi dalla Nave Dorata sulle rive di Faerie che si affacciano sui Mari della Separazione.
"M'incamminai fra le colline attraverso carici e boschi mentre

l'odore del mare si univa agli effluvi della mia nuova terra. Sulla cima della collina guardai verso il mare. Dorata sul mare d'argento la mia nave si allontanava. Quando fu distante la vidi rallentare e, senza un rumore né un sussulto, s'inabissò fra le onde. La prua si immerse nella schiuma del mare e silenziosamente la Nave Dorata sparì al di sotto della superficie. L'ultimo legame con il mio vecchio mondo era scomparso".

"Il resto della mia storia è noto a molti di voi che vi trovate in questa stanza. Mentre camminavo fra i pini in attesa del mio primo incontro su Tharang udii il clamore di una battaglia. Arrivai presso un'ampia radura che si trovava in un crepaccio fra le colline e là vidi Lord Turnalordath, assalito da un Drago, lottare per la sua vita. Si era recato lì, da solo, durante la notte per combattere quella bestia, Kirnoun, nella sua stessa tana situata sotto Wyrmlow, da cui, dopo il risveglio del Drago, nessuno era mai tornato. La gente di Drakedale si era appellata al proprio signore e Turnalordath vi si era recato per dare battaglia.
"Corsi subito in suo aiuto. La mia mano andò immediatamente all'elsa della spada e la lama sembrò volarmi in pugno. Alla luce delle fiamme del Drago brillò di rosso. La bestia era immensa e si avvolgeva intorno ai tronchi degli alberi spezzandone i rami con la coda. Già due volte la piccola figura dell'uomo in armatura aveva attaccato la pelle verde e squamosa del Drago, ma era stata scaraventata a terra dalla coda sferzante. Poi Turnalordath cadde e il muso enorme del Drago fu sopra di lui grondante fiamme dalla sua lingua guizzante.
"Mentre la testa scendeva verso il suolo corsi in avanti e ne attaccai le fauci. La lama si conficcò nella sua bocca e cominciò a scorrerne sangue di Drago. La creatura si volse verso di me e venni sommerso dal fuoco. Ma non morii come sarebbe stata la sorte di qualsiasi mortale. Non avvertii alcun dolore. Le parole di Ask si

erano dimostrate vere. Il portatore della Spada del Fato non può subire ferite quando la impugna. Più volte colpii la creatura. Era come se la mia spada potesse penetrare qualsiasi armatura. Con un colpo che, attraverso un occhio, ne raggiunse il cervello, uccisi infine il Drago, che si contorse e infine cadde fra gli alberi divelti.
"Turnalordath ed io tornammo sani e salvi dalla sua gente che aspettava più lontano. Mi portò allora dal Principe e grandi onori mi vennero resi in Alban dall'Alta Stirpe. Da allora ogni anno, e ne sono passati già cinque, celebriamo l'anniversario dell'Uccisione del Drago. Quest'anno cade in coincidenza con una festa ben più importante, poiché oggi è la Festa delle Lanterne. Per concludere, quindi, vi lascio con questo pensiero, che dà compimento alla mia storia.
"Cinque anni sono trascorsi da quando partii dall'Isola delle Stelle. La Nave Dorata aveva già portato i miei compagni a Tharang prima di me. Ask disse che avrebbe comportato loro un viaggio di cinque anni nel futuro. Se le sue parole si compiranno, come hanno fatto finora, oggi è il giorno in cui Erathrir e Yeselwir giungeranno a Faerie dai Mondi Esterni".

3
L'ULTIMO DEGLI OSCURI SIGNORI

Il viaggio era durato cinque anni, come Melandir aveva ricordato nella sua narrazione alla Festa delle Lanterne, cinque anni dal giorno in cui egli aveva visto la Nave Dorata affondare. Ma i sentieri del tempo nei Mari della Separazione sono imprevedibili. Prima che la nave recasse Melandir ad Alban essa si era diretta verso la Tharang di Faerie su una rotta differente. L'imbarcazione aveva viaggiato più veloce del tempo, e dall'Isola delle Stelle aveva recato nel Mondo di Mezzo due uomini giunti dai Mondi Esterni. Tre sole persone avevano mai potuto compiere quel viaggio. Erathrir e Yeselwir erano stati i primi. Melandir sarebbe stato l'ultimo. Più veloce del tempo la Nave. Dorata aveva viaggiato fino a raggiungere le coste di Nyaroth Khrathril, chiamata anche l'Isola dei Sortilegi, recandovi Erathrir e Yeselwir. Infine era tornata indietro attraverso il tempo per portare Melandir ad Alban.

Erathrir si alzò e guardò fuori dalla Nave Dorata. Il tenue azzurro del mare si era fatto quasi bianco e in qualche punto indefinibile si congiungeva col cielo argenteo. Erathrir riesaminò ciò che Ask

aveva detto loro. Sapeva che, in qualche luogo lontano, il loro amico, ora chiamato Melandir, percorreva una strada perigliosa. Si chiese cosa stesse facendo in quel momento, mentre lui e Yeselwir venivano condotti, come Ask aveva detto loro, su Tharang, il Mondo di Mezzo di Faerie. La sua vecchia vita era ormai terminata e la nuova gli appariva strana e quasi irreale. Conosceva Faerie solo per quel poco che gli aveva raccontato Ask ma, nonostante questa fosse già in vista ed egli ne conoscesse già le lingue, non era comunque la sua casa.
Per un giorno intero avevano ascoltato il Padre di Tutti informarli sul mondo che stava per diventare il loro. Poi egli aveva dato ad Erathrir un anello d'argento sul quale era incastonato uno zaffiro stellato, l'anello del vecchio Alto Re. Infine Ask li aveva portati sulla riva fra i Figli del Mare e li aveva visti partire. Erathrir pensò anche a molte altre cose fino a quando, mentre si alzava in piedi, la luminosità divenne insostenibile per i suoi occhi, ed egli si distese nuovamente e cadde in un sonno improvviso. La nave procedette più velocemente, estranea al tempo ed allo spazio, fino a quando entrò a Faerie.
Quando Erathrir si destò nuovamente lo fece di soprassalto. Qualcosa era cambiato. Yeselwir era già di vedetta, completamente sveglio.
— Cosa c'è? — chiese.
Erathrir aveva già notato una differenza. La forte luce dell'isola e dei Mari della Separazione era scomparsa e il cielo adesso era immerso nelle tenebre. Gli occorse un po' di tempo per comprendere il significato di ciò.
— Ci siamo fermati — gridò.
Erano giunti a Tharang, a Faerie.
— Così, sembra che siamo arrivati — soggiunse Yeselwir. Poi, salito sul capo di banda della nave, si lasciò cadere fuori bordo. Si udì un tonfo e si alzarono schizzi d'acqua torbida. Erathrir lo seguì

con maggiore cautela, scendendo da prua. Portò con sé il drappo arrotolato che Ask aveva affidato a Yeselwir, il Vessillo Imperiale di Wenyaltrir.
Davanti a loro, fino all'orizzonte, si stendeva una palude, un'immensa distesa di fango verde e marrone intercalata da pozze d'acqua stagnante comunicanti tra loro per mezzo di canali salmastri. Anche le torbide acque avevano lo stesso colore bruno del fango. Piante color verde marcio vi crescevano in macchie e ciuffi d'erba sradicata e quasi putrefatta galleggiavano fra i tronchi marciti di alberi morti ormai da tempo. Più lontano la palude lasciava posto ad una pallida distesa d'acqua la cui superficie non sembrava increspata dalle onde. L'aria era anch'essa stagnante e non v'era un filo di vento che muovesse le flaccide piante marcite o che ne disperdesse il puzzo di decomposizione. Più lontano ancora una massa omogenea di nuvole scure annunciava l'avvicinarsi della notte. Le acque si infrangevano contro le coste di una montagna grigia dalla bruma. Nella nebbia, nulla sembrava muoversi. Nell'immobilità che li circondava sembrava che nessun altro avesse mai respirato quell'aria prima d'allora fin dal principio dei tempi. I due uomini si sentivano soli ed ora anche agitati. Il freddo era intenso e l'aria era umida. Rabbrividirono.
— Così questa è Tharang — disse Yeselwir. — Un mondo di morte. Non è proprio come Ask l'aveva descritta.
— Se la Nave Dorata ci ha portati qui — rispose Erathrir — questa dev'essere Tharang.
Si interruppe, colto da incertezza. Entrambi si erano appena resi conto che Ask non aveva detto nulla riguardo quello che sarebbe stato il loro compito. Aveva narrato loro molte storie, ma non aveva fornito nessun consiglio. Avevano con sé un anello e un vessillo, ma non sapevano di cosa fossero pegni, o a chi fossero destinati.
— Se tornassimo sulla nave forse quella potrebbe portarci più

avanti — disse Yeselwir.
— No — rispose Erathrir. — Guarda laggiù.
Indicò un punto a una certa distanza da loro, ancora seminascosto dalla nave, e videro un'alta costruzione posta su un'altura, l'unica in mezzo alla palude.
— Un castello — disse Yeselwir. — A circa quattro chilometri, forse un po' di più. Pensi che dovremmo andare là?
— Credo di sì — fu la risposta di Erathrir. — Penso che siamo su un'isola, e per lo più sembra desolata. Si direbbe avvolta nelle nebbie. Quel che è certo è che se qui c'è qualcuno, dev'essere in quel castello. — Sorrise. La tristezza e l'ostilità che quel luogo suscitava non erano sufficienti a smorzare la sensazione d'immotivata felicità che si portavano appresso fin da quando erano sull'Isola delle Stelle.
— Si sta rabbuiando in fretta — aggiunse con lo sguardo rivolto alle nuvole che si andavano addensando. — Faremmo meglio ad affrettarci. — Anche Yeselwir guardò in alto e rabbrividì nuovamente.
— Certamente. Non vorrei trovarmi qui durante la notte.
Dobbiamo muoverci in fretta mentre riusciamo a vedere dove stiamo andando.
S'incamminarono in fretta verso il castello. Poco dopo Erathrir si voltò per dare un ultimo sguardo alla Nave Dorata. La spiaggia di fango era vuota e fredda. Alzò lo sguardo al di sopra della superficie dell'acqua. Ovunque era un denso muro di nebbia e lassù, veleggiante nel grigiore, fattasi già molto piccola ma ancora lucente come il sole, era la Nave Dorata che li aveva condotti fino a lì.
— Guarda, Yeselwir, la nave. — disse Erathrir. Yeselwir rimase a guardarla per lungo tempo.
— Siamo soli, adesso — borbottò.
— È da molto tempo che siamo soli — rispose Erathrir. La nave si

era fatta più indistinta fino a scomparire nella nebbia. L'Isola delle Stelle sembrava ormai lontana mille mondi. La desolazione si era fatta più incombente e i loro occhi riuscirono a cogliere un ultimo luccichio d'oro in mezzo alla foschia.
Senza aggiungere parola si voltarono e ripresero il cammino. Non v'era un filo di vento nell'aria e l'umida nebbia all'esterno ammantò la palude, avvicinandosi sempre più ai due e rendendo più nera l'oscurità della notte. Le due figure avanzarono nel fango viscoso. Proseguirono per più di un'ora, poi la notte si fece completa, senza luna né stelle che ne interrompessero l'oscurità. La nebbia era adesso incombente su di loro e il freddo era divenuto ancora più intenso e penetrante. Il loro cammino si fece più incerto e, per tutto il percorso, furono pervasi da un grande timore della distesa invisibile che si dipanava davanti a loro. Temevano l'ignoto, ma anche qualche altra cosa. Poiché entrambi percepivano che un'entità malvagia era lì, vicino a loro.
Non lontana, ergendosi dalla palude, la creatura avvertì la loro presenza. Un odio antico di secoli e il desiderio di uccidere erano profondi in essa. Il Khulgrakh, mostro della palude uscito dalle nebbie del passato, si alzò sull'enorme corpo e squarciò i veli di nebbia con le grandi sciabole ricurve dei suoi artigli. Aveva avvertito la vicinanza del nemico, poiché per lui ogni essere vivente era suo nemico. Restò immobile per un istante guardandosi intorno finché sentì l'odore degli uomini.
Un grido crudele e lamentoso salì dalla sua gola risuonando sinistro fra le nebbie dell'isola, fino a riempirne l'aria. L'urlo di sfida e di morte si fece lacerante e poi cessò improvvisamente. Il mostro cominciò a correre. Quel giorno, dopo lunghi anni di un sonno che durava fin dalla caduta degli Oscuri Signori, era sorto di nuovo per adempiere al suo antico proposito. Poiché era stato creato per uccidere.
I due uomini restarono paralizzati dal suo gridò, allo scoperto fra le

desolate paludi in un mondo sconosciuto. Furono pervasi da un terrore indescrivibile. Avanzando silenzioso attraverso l'acquitrino, il Khulgrakh si avventò su di loro. Torreggiava su di essi, più scuro della notte che li circondava, orrendo e privo di forma nella sua immensità. Il suo lezzo fetido li sommerse insieme all'odore di innumerevoli secoli di morte e putrefazione della palude. Per un istante che sembrò infinito il mostro restò in posizione per uccidere, gli artigli a mezz'aria, le fauci schiumanti di bava. Gli artigli saettarono verso il basso. I due uomini emisero un urlo disperato cercando disperatamente di sfuggire alla morte ma rimasero intrappolati dal terreno fangoso. Le loro voci si persero nel ruggito della bestia.
Ma quel verso ferino fu subito troncato. Un raggio di fuoco scaturì dall'oscurità e colpì il mostro. La figura si fece indistinta e s'illuminò, circondata da un pallido chiarore. La forma nera si stava consumando sotto i loro occhi. Infine, avvolta in una cortina di luce, sparì. Non venne distrutta, semplicemente svanì nel nulla. Un fuoco incantato danzò nell'aria per un momento e poi scomparve. Erathrir e Yeselwir si alzarono lentamente in piedi, attoniti. L'avvicinarsi alla morte e l'incredibile rapidità di quell'attacco li avevano lasciati deboli e tremanti. L'odore velenoso della creatura era ancora nell'aria.
— Andiamo — disse infine Erathrir. — Siamo ancora vivi, e c'è qualcosa qui che cerca di mantenerci in vita. Dobbiamo raggiungere quel castello. Non può essere molto lontano, ormai. C'è andata bene.
Yeselwir annuì in silenzio. Quasi storditi ripresero a camminare. Erano immersi nel gelido fango e cadevano sovente. Il percorso era infido ma, alla fine, il terreno si fece più compatto e cominciò a salire lasciandosi dietro l'acquitrino. Man mano che salivano la nebbia si diradava e l'aria si faceva più pulita, finché riuscirono a scorgere la tetra costruzione stagliarsi sopra di loro. Dal castello

non filtrava alcuna luce. Il luogo era immerso nel silenzio. Sotto di loro turbinava il mare di nebbia. Procedettero a fatica, poiché la salita si era fatta ancora più irta e la collina si stava dimostrando più alta di quanto pensassero. Erano stanchi, affamati e intirizziti quando finalmente si fermarono a pochi metri dal castello. L'aspetto di questo era sinistro, una severa facciata priva di finestre ed interrotta solo da una porta massiccia coperta di grossi chiodi di ferro. Ma la porta era socchiusa. I due si guardarono smarriti.
— Cos'altro possiamo fare? — disse Erathrir. — Chiunque abbia ucciso il mostro nella palude deve trovarsi qui. E ci starà aspettando.
Scivolarono attraverso l'uscio. Davanti a loro, in un vasto salone, era una fila di dieci grandi colonne di ossidiana che si alzavano verso il soffitto per evolversi alla sommità in archi elaborati. Dal soffitto pendeva l'unica luce, una torcia dalla fiamma bianca di enormi dimensioni. Questa rischiarava l'interno del vasto salone, ma la sua luce non ne oltrepassava la porta. Al suo chiarore rossi gioielli scintillavano dalla pietra nera delle pareti, incastonati su profonde incisioni raffiguranti esseri mostruosi. Strane e inquietanti scene di guerre e sacrifici ricoprivano tutti i cinquanta metri di lunghezza delle ripide mura e strane figure, in parte oscurate dalle ombre delle colonne, scintillavano rosse su di esse alla luce della torcia.
Attraversarono il salone in tutta la sua lunghezza esaminandone i bassorilievi. Molti pannelli raffiguravano il Khulgrakh, la bestia della palude, e i suoi combattimenti contro minuscole figure umane, ambientati in scene di guerra. Vi erano anche raffigurazioni di creature ancor più raccapriccianti che vagavano in paesaggi desolati, tutte intarsiate di gioielli rosso sangue. Sulle pareti, con estremo realismo, era raffigurato anche un essere malvagio ormai da tempo scomparso, ed esso si fece strada nelle loro menti. Crebbe in loro il timore di venire osservati. Il silenzio si era fatto

opprimente e il rumore dei loro passi, l'unico che potessero udire, echeggiava fra le immense volte. Occhi privi di vista li osservavano da ogni lato, ed esseri di natura mostruosa apparivano d'improvviso rossi e neri sulle pareti uscendo dalle ombre profonde. Sul lato opposto del salone, distante quasi settanta metri dalla grande porta e quasi nascosta dalle colonne era un'altra porta costruita in argento. Percorsero, quasi correndo, gli ultimi metri che li separavano dalla porta d'argento, e quando la raggiunsero l'aprirono senza sforzo.
Fecero il loro ingresso in una piccola stanza angusta in fondo alla quale, girata dalla parte opposta a loro, era una sedia. Una figura vi sedeva, vestita di un lungo mantello di pesante tessuto rosso. Un tempo questo doveva esser stato molto ricco, ma adesso era sporco e coperto di polvere. Una mano simile a un artiglio era appoggiata al bracciolo dell'alta sedia. Lentamente la figura si mosse. Il suo volto si girò verso di loro, la pelle priva di carne tirata sulle ossa, le labbra sollevate dai monconi spezzati di denti anneriti, il volto verde e livido di un cadavere. Ma gli occhi li fissavano con terrificante bramosia, vivi su quel volto morto. E questi sembravano ciechi, poiché erano di colore bianco, gonfi e in movimento nelle loro orbite. Gli uomini si sentirono catturati da quei terribili occhi ciechi e capirono che quell'essere mostruoso stava scrutando dentro le loro menti, leggendone tutti i pensieri.
Nella notte scura, in un castello solitario sull'Isola dei Sortilegi nell'estremo nord, Erathrir e Yeselwir fissavano il volto dell'ultimo degli Oscuri Signori. Ad Alban era la notte della Festa delle Lanterne. La storia raccontata da Melandir quel mattino stava giungendo a un nuovo compimento.

La Festa delle Lanterne iniziò, com'era sempre stato. Ma ora si svolgeva sull'isola di Alban, poiché Telmirandor era caduta e solo Iksalai, l'Alban delle Terre Settentrionali, era sopravvissuta. Era

proprio nelle Terre Settentrionali che l'antico flagello era sorto nuovamente. Ral, Regina delle Streghe, un tempo chiamata Ral la Bellissima, aveva dimorato a lungo, priva dei suoi poteri, nella sterminata foresta chiamata la Foresta degli Incantesimi. Fu lei a causare la rovina del regno di Telmirandor. Nata della Casata Imperiale venne maledetta e violentata da Sagoth, Principe delle Tenebre; splendida come una regina ma misconosciuta dalla propria stirpe, aveva creato, con orribili arti perverse, gli Oscuri Signori, la cui esistenza era legata alla sua. Morirono e furono riportati in vita da lei. Ella era la Dea Potente, bella e tremenda, e la morte e la rinascita che dava loro erano un tormento indescrivibile. Tuttavia essi erano potenti nella loro malvagità. La loro esistenza era pervasa di paura e stregoneria. II terrore li precedeva e la morte seguiva i loro passi.
Ral aveva impiegato questi per radere al suolo Telmirandor la Dorata. Dopo che Ral infranse la grande Corona riducendo in macerie la città di Werendilren, costoro incombettero sul mondo come un alito di peste. Uscirono dai loro covi nelle fredde distese della Luna e nei pozzi di Aldel Morn. Piombarono sui signori di Wenyaltrir, vicina alla distrutta Werendilren. Ovunque la vittoria arrise loro. E così la Dea Potente Ral regnò a Tharang. Nei suoi templi il sangue scorreva. Aveva con sé la spada di Sagoth, e da essa traeva potere. Si dichiarò più forte dello stesso Sagoth. Poiché questi l'aveva fatta diventare una reietta, e per questo l'odiava più della sua stessa stirpe che aveva distrutto.
Tuttavia uno degli Oscuri Signori avrebbe causato la sua rovina. Il primo creato della sua progenie era divenuto molto potente nell'arte della negromanzia. Era una nuvola di terrore nella notte, un tocco di gelo penetrante. Nessuno aveva mai visto il suo volto. Era l'Incappucciato. Quattro volte conobbe Ral nella Morte d'Amore e quattro volte l'agonia fu dipinta nei suoi occhi. Chiamato ad una quinta morte l'Incappucciato, temuto da tutti gli uomini, fu preso

dal terrore. Fuggì dal bronzeo volto e dalla bellezza della sua Dea-amante.
Ma, ovunque si dirigesse, la furia di lei lo perseguitava. Infine si recò nel Sottomondo. Trovò laggiù un uomo e due donne. L'uomo era già morto, le altre stavano morendo di sete. Una di loro era Delwen, moglie dell'Imperatore di Telmirandor, l'altra era sua figlia Elandril. Per motivi che non riusciva a spiegare neppure a se stesso l'Incappucciato le prese sotto la sua protezione. Creò, per opera di magia, saloni e servitori-fantasma nel Sottomondo, che illuminò con un sole stregato. Disse di essere Banatem, che era stato un Alto Stregone. L'Incappucciato aveva ucciso il vero Banatem a Kanmoun, ed ora prendeva il suo nome come gli aveva preso già la vita. Poiché l'Oscuro Signore si era innamorato di Delwen dell'Alta Stirpe, che era stata la madre non solo di Elandril e Talarnidh, ma anche, molto tempo prima, di Ral la Bellissima.
Scoprì che l'uomo che giaceva morto vicino alle donne portava con sé un tesoro inestimabile. Da lui l'Incappucciato prese il Sesto Scettro di Wenyaltrir. Soltanto una persona già molto potente di per se stessa poteva servirsi del potere di uno degli Scettri di Wenyaltrir. Fidando nei suoi poteri l'Incappucciato reclamò, impugnò lo Scettro, e sopravvisse. Il morto era stato uno dei nove Guardiani degli Scettri, ai quali gli stessi Scettri erano stati affidati dopo la morte dei Re nella caduta di Werendilren. Il suo era lo Scettro Spirituale, che governava mente ed anima, emozioni e pensieri di tutti gli uomini e gli esseri viventi. Il suo potere cresceva o diminuiva secondo la potenza di chi lo impugnava. L'Incappucciato smise di nascondere il suo volto. Ora poteva farsi vedere da chiunque nelle sembianze in cui voleva essere visto. Avrebbe potuto fare in modo che Delwen ricambiasse il suo amore. Avrebbe potuto persino conoscere la felicità.
Ma il suo nascondiglio nel Sottomondo venne scoperto da Eldhoril, lo Stregone di Wenyaltrir. Eldhoril era stato il primo dei Nove Re

ed aveva regnato dapprima sotto l'Alto Re, poi sul suo stesso reame e infine sotto l'Imperatore Talmond. Il suo nome significava "il più Antico dei Re" e ora, dopo il crollo di Telmirandor, era il più grande fra i sopravvissuti dell'Alta Stirpe. Da lungo tempo era stato nominato Stregone di Wenyaltrir e il potere della sua magia era grande, al di là di qualsiasi conoscenza. Ma questo potere era stato annientato nei tempi in cui tutti gli altri Re erano stati uccisi e lo stesso Imperatore ferito, a quanto si dice, a morte. Eldhoril si trovava nella Sala de! Trono quando Ral aveva scatenato la potenza della Corona di Scettri e la Corona con l'intera città erano andate distrutte. Nonostante i suoi poteri l'avessero salvato, Eldhoril giacque come morto e fu portato nella cripta dell'Alta Stirpe insieme ai corpi dell'Imperatore e degli altri Re. In quel luogo rimase per quasi quattrocento anni, e lì finalmente si risvegliò ed apprese delle sventure e del caos del mondo. Lentamente e in gran segreto, ancora debole e privo del suo Scettro cominciò a seguirne le tracce, poiché questo alla pari degli altri era stato affidato ad un Guardiano per ordine estremo dell'Imperatore.
Alla fine, nelle profondità del Sottomondo, trovò il Guardiano dell'Elementale, il suo Scettro, il Quinto Scettro di Wenyaltrir. Il Guardiano fu felice di restituirglielo. Eldhoril lo reclamò come suo e lo Scettro tornò in suo possesso. Ora Eldhoril, insieme all'uomo che aveva vegliato sul suo Scettro, si mise alla ricerca di Elandril e Delwen. Per molti anni i due vagarono per il Sottomondo, dal quale vengono tutti i mali, nel quale anche gli Oscuri Signori si aggiravano in cerca, come dicono alcuni, di un rinnegato della loro stessa stirpe.
Infine Eldhoril giunse al castello incantato dell'uomo che si faceva chiamare Banatem e proclamava di essere un Alto Stregone. A causa del potere dello Scettro Spirituale fu proprio un Alto Stregone che Eldhoril vide e non l'Incappucciato. Ma gli Oscuri Signori avevano osservato Eldhoril e il suo compagno attraversare

il Sottomondo. Poiché essi osservavano tutti gli stranieri che incontravano nella loro incessante ricerca dell'Incappucciato. Seguirono Eldhoril al castello e così la loro ricerca ebbe fine. Quindi attaccarono.

L'attacco fu improvviso e Delwen, l'Imperatrice, cadde nelle loro mani prima che venissero respinti fuori dal castello. L'Incappucciato e lo Stregone di Wenyaltrir uscirono insieme contro di loro. Ma gli Oscuri Signori interrogarono Eldhoril e gli domandarono chi fosse la persona al suo fianco. Quando Eldhoril fece il nome di Banatem, l'Alto Stregone, essi gli risero in faccia e gli gridarono che, in realtà, il suo compagno era l'Incappucciato, Niaherz nella loro lingua, un tempo loro fratello ed ora un rinnegato.

Eldhoril ascoltò le loro urla di scherno e ricordò il potere dello Scettro che impugnava l'uomo che era al suo fianco. Sapeva che lo Scettro Spirituale poteva far apparire quell'uomo nelle sembianze da lui desiderate. Ma mentre Eldhoril prendeva una decisione l'Incappucciato, rabbioso per il loro scherno e furente perché aveva visto la sua amata Delwen in mano loro, diede forza al potere dello Scettro e scatenò sugli Oscuri Signori i mostri della mente. Così grande era quel potere che essi furono portati alla pazzia dai loro fantasmi e morirono tutti per il terrore. Così grande era quel potere che anche il Guardiano del Quinto Scettro, che aveva assistito alla battaglia, persa la vita fra gli orrori. E anche Delwen perì.

Soltanto Eldhoril aveva potere sufficiente per resistere alla potenza di quelle apparizioni, ed anche lui fu in parte colpito da essa. Ma insieme ai mostri della mente vide il vero mostro accanto a lui. Poiché l'Incappucciato, concentrato tutto il suo potere sulla distruzione dei suoi nemici, aveva lasciato cadere il travestimento che lo Scettro gli aveva fornito. Eldhoril vide quel volto orrendo dagli occhi ciechi e comprese la verità. L'uomo che si faceva chiamare Banatem era, in realtà, uno degli Oscuri Signori.

Niaherz, l'Incappucciato, si inginocchiò accanto al corpo di Delwen e pianse. Ma quando Eldhoril lo sfidò chiamandolo Oscuro Signore, l'immonda creatura si volse verso di lui, spietato nella sua furia, straziato dal dolore per la morte di Delwen e ricolmo di odio per Eldhoril, che incolpava della fine della sua amata, gli occhi ancora colmi di orrore per la sua morte. Ancora una volta il potere degli Scettri venne liberato, e tutto il potere scatenato dalla rabbia dell'Incappucciato scaturì dal suo bastone come un fuoco di vendetta. Eldhoril fuggì, sconfitto.
Sconvolto dal dolore e dalla rabbia, nell'oscurità del Sottomondo l'Incappucciato tramò la vendetta su tutti i suoi nemici. Odiava sopra tutti Ral, che incolpava della morte di Delwen, ed Elandril costantemente gli riportava alla mente il ricordo della sua amata. Salì a Tharang, il Mondo di Mezzo, e da lì nel Sopramondo, oltre l'Est dell'Est, dove erano i Guardiani degli Scettri. I Peiri erano ancora deboli, ed esitarono ad intraprendere qualsiasi azione. Talarnidh, figlio dell'Imperatore, e pochi altri avevano combattuto per molti anni nell'Ovest, ma la loro forza andava scemando. I signori dell'Alta Stirpe avevano perso ormai da tempo il loro Imperatore, le loro città e la loro potenza. Credevano che i Nove Re fossero tutti morti. Non avevano modo di sapere che Eldhoril era ancora in vita. Ed ora l'Incappucciato era giunto presso di loro, presentandosi come l'ultimo degli Alti Stregoni del perduto Impero di Telmirandor. Disse ai Guardiani degli Scettri che lui, Signore del Sesto Scettro e protettore di Elandril, figlia dell'Imperatore, li avrebbe guidati. Questi esitarono e ne ebbero timore, ma lo vedevano in tutta la maestà del suo potere, come lui aveva scelto che lo vedessero. Anche le loro menti erano controllate, e lo chiamarono Selenthoril, il Bianco Re. Condusse in guerra le schiere di Wenyaltrir e i Guardiani degli Scettri. Gli Oscuri Signori vennero così sconfitti dal primogenito della loro stessa razza e la vendetta di Selenthoril fu completa.

Le Terre Settentrionali caddero in rovina e vennero erette le città dei Folletti, e gli stessi Oscuri Signori giacevano nelle loro bare di pietra a Grathgel, la Città del Fuoco Nero di Aldel Morn. Nel suo trionfo Selenthoril si era misurato con la stessa Ral rivelandosi a lei come Niaherz, l'Incappucciato. Ral si era dovuta ritirare nella Foresta degli Incantesimi, non più Dea né Regina. Ma il suo potere non era del tutto finito, poiché la spada inguainata, la Spada della Morte, era ancora in suo possesso.
Su Nyaroth Khrathril, l'Isola degli Incantesimi, i Guardiani tennero un alto consiglio nel quale Selenthoril influenzò le menti di tutti grazie al potere del suo scettro, Arlurin, lo Scettro Spirituale. Ma, sebbene la sua mente fosse forte, il suo corpo si era indebolito poiché, sia come Oscuro Signore sia come Alto Stregone, la sua carne era mortale. Così egli convinse il Guardiano dello Scettro Temporale a creare per lui un luogo fuori del tempo su Nyaroth Khrathril. Intorno a quel luogo la struttura stessa del mondo venne modificata dal potere degli Scettri. Nessuno avrebbe potuto accedere a Nyaroth Khrathril a meno che non conoscesse la via segreta. Nei suo nero castello sull'Isola degli Incantesimi avvolta dalle nebbie, Selenthoril si sentiva al sicuro. Ma Eldhoril, lo Stregone di Wenyaltrir, era ancora vivo e conosceva la vera identità di Selenthoril. Sopraffatto e ferito nel Sottomondo era stato soccorso dagli Gnomi, Elementali della Terra che servivano il suo Scettro. A poco a poco il suo spirito si rinnovò e il potere fluì nuovamente in lui. Attraverso gli oscuri labirinti del Sottomondo partì alla ricerca del falso stregone che lo aveva assalito. Il sentiero era periglioso e il Sottomondo brulicava di esseri malvagi. Il suo viaggio fu lungo e difficile ma infine riuscì ad arrivare a Tharang, il Mondo di Mezzo. E lì apprese l'accaduto. Seppe che Ral era stata sconfitta dai Guardiani degli Scettri e che questi erano stati guidati da Banatem, ora chiamato Selenthoril, l'ultimo degli Alti Stregoni.
Portato dai giganti del vento raggiunse Nyaroth Khrathril, l'isola

nella nebbia. Grazie ai suoi poteri magici lo Stregone di Wenyaltrir scoprì il sentiero nascosto e giunse tra i Guardiani degli Scettri riuniti in consiglio. Lì vide Selenthoril nelle sembianze con le quali gli era apparso la prima volta nel castello incantato del Sottomondo e lo rivelò all'assemblea come l'Incappucciato, ultimo degli Oscuri Signori.
Ma l'Incappucciato vestiva i panni del Bianco Re, e lo Scettro Spirituale era fra le sue mani. Attinse alla sua potenza e controllò le menti dei Guardiani, di modo che questi videro l'Incappucciato dove invece era Eldhoril avanzare verso di loro. Così fu Eldhoril ad essere preso, legato con catene d'oro e scaraventato nelle prigioni. Nonostante il potere di Selenthoril fosse molto forte su di loro, i guardiani avevano comunque ascoltato le parole di Eldhoril. Conoscevano i poteri dello Scettro impugnato da Selenthoril, e cominciarono a pensare a quelle parole. L'ultimo degli Oscuri Signori avvertì i loro sospetti e ne ebbe timore. Nella notte i fantasmi della mente scesero sui Guardiani addormentati che morirono fra urla atroci. Quella notte anche i prigionieri dell'Alta Stirpe su Misen Tairail morirono di folle tenore mentre Selenthoril v'insinuava i malvagi poteri della sua mente per mezzo dello Scettro che aveva rubato. Uno solo sopravvisse. Il suo vecchio nemico, Eldhoril, aveva opposto la propria mente ai demoni e, mentre un nuovo giorno sorgeva, egli era ancora vivo.
Un altro giorno iniziò sulla scena del trionfo di Selenthoril, ma la sua luce mostrò inutile questo suo trionfo. Gli Scettri che avrebbe voluto prendere per sé erano svaniti. Nella sua rabbia si recò da Eldhoril, certo che questi fosse stato la causa della loro sparizione. Per mezzo dello Scettro Spirituale scrutò nella mente di Eldhoril, ma vi lesse solo che lo Stregone di Wenyaltrir in quella trista notte era stato imprigionato in catene d'oro. Dominato dalla sua rabbia Selenthoril non voile credere allo Scettro. Vaneggiò dei suoi trionfi, della morte dei Guardiani e dell'eccidio dell'Alta Stirpe, e giurò a se

stesso che avrebbe strappato ad Eldhoril il segreto degli Scettri. Preparò una pozione incantata per estorcere la verità al suo prigioniero. Approfittando della momentanea disattenzione di Selenthoril, Eldhoril riuscì a liberarsi dalle catene d'oro per mezzo dei suoi poteri e chiamò le sue Silfidi e i giganti del vento. Le creature del vento seguirono il sentiero già battuto dal loro signore e raggiunsero il castello attraverso il labirinto di nebbia.
Eldhoril fu portato in alto nel cielo e assalì il castello a capo degli Elementali. Selenthoril rispose all'attacco con i mostri della mente evocati dal suo Scettro. Eldhoril era ancora debole e le sue armate insufficienti. Selenthoril cercò di prenderne il controllo e, impazzite e terrorizzate, le Silfidi volarono via verso sud. Molte si persero attraverso il labirinto di nebbia che circondava il castello e lo stesso Eldhoril cadde dalle mani dei giganti del vento e scomparve dalla vista di Selenthoril e del mondo intero.
Per qualche tempo Selenthoril inviò i suoi servitori alla ricerca di Eldhoril e degli Scettri scomparsi. Ma il conflitto lo aveva segnato profondamente. La precisione del suo potere maligno era scemata. Non poteva più soggiogare pienamente lo Scettro Spirituale alla sua volontà. Le sue lotte con Eldhoril lo avevano stremato ed era stato sfiorato dalle forme dei mostri della mente che aveva evocato. Ma non doveva più temere la vecchiaia e la morte. E con lui era Elandril dei Peiri, l'Alta Stirpe. Per molti anni sedette solo e dimenticato nella sua isola fuori dal tempo.
Nessuna notizia trapelò a sud riguardo la sua lotta con Eldhoril, il suo inganno e la sparizione degli Scettri. Quando Talarnidh, Turnalordath e Fermilondath tornarono da Werendilren e dall'Occidente incontrarono i superstiti dell'armata dell'Alta Stirpe dell'Est dell'Est. Ma questi non avevano potuto apprendere nulla sui Guardiani degli Scettri e sulle loro armate, salvo che avevano sgominato il potere degli Oscuri Signori e in seguito a ciò erano scomparsi. La parte di Selenthoril restava oscura, ma tutti lo

avevano creduto Banatem, l'Alto Stregone. Anche lui era sparito. La stessa isola di Nyaroth Khrathril sulla quale tutto ciò era avvenuto era scomparsa nelle nebbie e sembrava fosse stata cancellata dal mondo, poiché nessuno era riuscito a trovarne la strada nonostante molti vi avessero provato, qualcuno senza far più ritorno.
Mentre le Terre Settentrionali venivano ripopolate e gli uomini percorrevano di nuovo le velenose terre di Sart Emig, e costruivano i loro villaggi a Misen Tairail, la mente di Selenthoril si volse su se stessa e divenne più ambigua e contorta: in parte era ancora l'Incappucciato che aveva conosciuto la Morte d'Amore della Dea, in parte l'Alto Stregone che aveva amato una regina dell'Alta Stirpe e ancora ne adorava la figlia. Divenne come un vecchio, terrorizzato dai resti della sua malvagità.
Ma, soprattutto, Selenthoril ora conosceva la paura. In breve venne dimenticato. Ma ora qualche potere sembrava interessarsene di nuovo e lo stava richiudendo laggiù. Vi erano movimenti sospetti sulle distese ghiacciate presso la Città dei Giganti; Rethrind erano stati avvistati sul Passo di Anrith, e qualcosa si era risvegliato a Wirdrilded. Le mostruose creature dei tempi degli Oscuri Signori erano nuovamente sorte dalle acque del Lago Khrathemrin giungendo fino alle sterminate paludi di Nyaroth Khrathril. Il Khulgrakh che aveva attaccato Erathrir e Yeselwir gli aveva fatto capire che la vendetta di Ral si stava facendo sempre più vicina. Poiché Ral era ancora molto potente in quanto possedeva la Spada della Morte.
Nel profondo delle grandi foreste che si trovano fra le terre abitate dagli uomini e la desolazione di Sart Emig, Ral aveva ricostituito il suo potere. Un territorio sempre più esteso stava cadendo sotto il suo dominio. I Nani avevano abbandonato le loro miniere nelle montagne e al loro posto era stato udito il battito delle ali degli Uomini-Pipistrello. Creature sconosciute si muovevano nelle

colline a nord di Chamley nelle quali, da tempo, la vigilanza era scarsa. Gli uomini guardavano infatti a sud, verso il nuovo impero di schiavitù chiamato Drarkh, mentre la strisciante oscurità del nord si stava diffondendo inosservata. Si estendeva dalla foresta alle caverne sui Monti Kalandian, alle antiche cittadelle sulle coste di Ithiaz-Keiden e, attraverso Sart Emig, fino ad Helland Holme, un tempo chiamata Misen Tairail, in cui era il Lago Khrathemrin. Nel mezzo di quel lago sorgeva Nyaroth Khrathril, detta l'Isola dei Sortilegi. Ral sapeva che Selenthoril si trovava lì.
Quello che era stato il suo rifugio divenne una trappola per Selenthoril. La zona fuori dal tempo non era sufficiente a proteggerlo dalla morte che Ral aveva preparato per lui. Nel luogo in cui egli si era compiaciuto di essere stato dimenticato aveva ora bisogno di aiuto. Attaccato su tutti i fronti, impazzito dal terrore e sempre meno padrone del potere del suo Scettro, non riusciva a pensare ad altro che alla Dea Potente e alla morte che l'avrebbe atteso quando si fosse trovato nuovamente di fronte ai suo viso bronzeo. In preda al terrore decise che l'avrebbe uccisa, tanto era aumentato il suo potere dal tempo in cui era stato suo schiavo ed amante.
Da molti secoli aveva appreso cosa fosse accaduto ad uno degli Scettri. Nei giorni in cui era andato alla ricerca degli Scettri, i suoi servitori avevano catturato uno del Popolo del Mare. Dalla mente del Tritone aveva appreso che lo Scettro Mortale si trovava nelle Grotte Marine della Città di Kruakh. Costui non aveva mai visto lo Scettro. Il suo Guardiano non era fra quelli che aveva ucciso a Nyaroth Khrathril. Il suo Guardiano non aveva preso parte alla Guerra degli Scettri.
Mentre stava morendo sotto l'antica città aveva affidato lo Scettro ad un nuovo guardiano. Lo Scettro era stato riposto in una grotta situata nelle profondità delle gallerie bagnate dalle maree sotterranee. Si trovava ancora lì. Il suo potere era quello di

uccidere. Avrebbe potuto uccidere la stessa Ral ad un solo ordine del suo possessore. Selenthoril l'aveva mandato a cercare ma nessuno dei suoi messaggeri aveva fatto ritorno. Aveva dunque interrotto la sua ricerca, poiché allora non ne aveva così tanto bisogno. Ora aveva ripreso a cercarlo. E di nuovo tutti i suoi messaggeri erano morti. Da un anno infatti Ral non aveva permesso a nessuno di uscire oltre le nebbie che circondavano Nyaroth Khrathril. Selenthoril non avrebbe potuto in nessun modo impadronirsi dello Scettro. Poiché se avesse cercato di lasciare la zona fuori dal tempo sarebbe stato polverizzato all'istante.
Dapprima aveva pensato che i due estranei sulle paludi dell'isola fossero stati inviati da Ral. Poi il mostro li aveva attaccati. Lui l'aveva ucciso, ed ora li guardava in attesa, mentre s'incamminavano verso il suo castello.

I due emisero un grido di terrore quando videro quel volto mostruoso. L'orrore nei loro sguardi si fece più profondo quando l'essere che avevano di fronte cominciò ad alterare i loro pensieri. Poi la paura svanì. Davanti a loro, alzatosi dal trono di Alto Stregone, era Selenthoril, splendido e possente nella sua saggezza e magia. Yeselwir spiegò davanti a lui lo Stendardo Imperiale di Wenyaltrir. Con gioia Erathrir gli diede l'oggetto che recava. Selenthoril aveva adesso nelle sue mani l'anello del vecchio Alto Re che era stato anche l'anello dell'Imperatore. Sapeva che, chiunque lo avesse portato, sarebbe stato in grado di vedere e persino parlare a ogni membro della stirpe di Talmond, Imperatore di Telmirandor. Aveva già pensato a come avrebbe potuto usarlo per rendere più vicina la morte di Ral.
Erathrir e Yeselwir salutarono il primo uomo della Tharang di Faerie che avevano incontrato. Lo ringraziarono per averli salvati dal Khulgrakh. Poiché sapevano che era stato lui a fare questo prodigio. Bevvero vino insieme a lui e fu portato loro del cibo.

Selenthoril parlò a lungo di sé e del mondo di Tharang. Parlò di Ral e della sua speranza di essere salvato dalla sua malvagità.
— È questo il motivo per cui siete giunti in questo luogo — disse loro. — Grazie all'anello che mi avete portato posso parlare attraverso le terre e i mari con Talarnidh, figlio dell'Imperatore. Gli racconterò le mie sventure e gli ricorderò come io sia stato l'artefice della caduta di Ral molto tempo fa. Gli dirò di Elandril, sua sorella, e lui potrà gioire nell'apprendere che ella è ancora viva. A notte fonda, quando Talarnidh e i signori di Wenyaltrir saranno soli, io li chiamerò e chiederò a Talarnidh di accorrere in mio aiuto. Poiché adesso finalmente avrò modo di uccidere Ral, la Dea Potente.
Immagini e scene del mondo di Faerie fluirono nelle loro menti, instillatevi dallo Scettro di Selenthoril. Ma in tutte quelle immagini Selenthoril appariva giusto e potente. Essi non potevano vedere né ricordare il vero aspetto dell'essere che avevano incontrato in quella stanza.
— Vi offriamo i nostri servigi — disse Yeselwir.
— Se siamo stati inviati qui per servirvi, così sia — aggiunse Erathrir.
— Ho bisogno soltanto dei servigi dell'anello — rispose Selenthoril. Ma già egli si domandava se quei due stranieri giunti dall'oscurità oltre Faerie avrebbero potuto servire a! suo scopo in qualche altro modo. Aveva deciso che non li avrebbe uccisi.
— Sarete con me nella torre quando chiamerò Talarnidh, figlio dell'Imperatore, per mezzo di quest'anello — disse. E l'orribile vero suo volto, quello che loro non potevano vedere, sogghignò nella luce delle candele.

4
LA CERCA

La storia di Melandir era giunta al termine, e i saloni di Hirenon si erano svuotati della marea di persone che li avevano affollati. Il sole era appena tramontato, ma la sua luce crepuscolare forniva al cielo d'occidente, striato di nuvole rosse, un chiarore residuo che brillava debolmente anche sugli intarsi d'oro della torre più alta del palazzo di legno. Il cielo d'oriente era tinto di un diffuso color porpora. Su tutta la terra regnava il silenzio mentre si avvicinava il momento della cerimonia. Lo spirito di Wenyaltrir era immerso nella quiete e memorie di avvenimenti quasi obliati presero forma. Il momento era giunto. L'ultimo raggio di un sole nascosto colpì il pinnacolo più alto facendo brillare la stella d'argento che si trovava sulla sommità.

Ognuno dei convenuti ora portava una lanterna, alcune non erano che una boccia di bronzo o di rame che bruciava un olio fetido e fumoso, ma, per lo più, erano forgiate in argento, e riccamente lavorate. I nobili portavano lanterne d'oro intarsiate di diamanti, le lanterne della stirpe di Wenyaltrir, e si erano adesso schierati in due file su ognuno dei lati dei grandi portali, in attesa dei Principe

Talarnidh. I portali del palazzo furono chiusi. Ora tutti fissavano lo sguardo verso di essi. Il chiarore del tramonto stava ora scemando velocemente. Solo la stella brillava ancora, debole luce argentea, sulla cima del palazzo, come il riflesso della Stella della Sera appena sorta, lucente e grande nel cielo d'oriente che si andava abbuiando. I portali si riaprirono lentamente e da essi uscì l'Alto Cerimoniere, vestito in abiti d'oro che lucevano e ondeggiavano come una distesa di metallo fuso. Si portò sulla sinistra, e sulla destra era Fermilondath, che era il Sacerdote della Cerimonia, titolo un tempo spettato a Eldhoril, il perduto Stregone di Wenyaltrir. Era vestito degli abiti sacerdotali cremisi decorati da figure di draghi azzurri e dorati, avvinghiati fra loro.
Per ultimo uscì Talarnidh, vestito degli abiti bianchi dell'eroe, la spada assicurata alla cintola. Portava la lampada reale, ricavata da un unico enorme zaffiro lavorato e scintillante di luce azzurra e bianca. Il liquido fragrante di muschio che si poteva scorgere in trasparenza nella lanterna di pietra preziosa era il Fuoco Reale che Tyrvaz aveva recato nei Giardini dell'Eternità molto tempo prima; una celebrazione in ringraziamento per la vita accordata all'Alta Stirpe e per la morte arrecata in altri tempi ai suoi nemici.
Il cero che Talarnidh portava in una mano brillava di luce propria, bruciando di una fosca fiamma blu e verde, e non dava segno di consumarsi. Talarnidh accese la sua preziosa lanterna, e con essa quelle del Sacerdote e del Cerimoniere. Poi ognuno dei nobili nell'ordine dovuto attinse da esse la fiamma per la propria lanterna e la passò alla folla, fino a quando l'intero cortile apparve costellato di luci. Mentre la luce della stella sul palazzo si spegneva al suo posto diecimila se ne accesero più in basso. Una colonna di fumi profumati salì verso il cielo, densa di spezie aromatiche. Strane ombre guizzavano sugli alberi nei giardini e i volti nella folla venivano repentinamente illuminati per poi perdersi nuovamente nell'ombra e nell'oscurità.

Fermilondath intonò l'antico canto, il lento e ritmico inno in onore dei Popolo delle Stelle e la folla si unì a lui, pronunciando frasi che non poteva comprendere. Potevano però percepire la potenza e il mistero dell'antica Alta Lingua e delle sue parole, le prime ad essere state pronunciate nel Giardino dell'Eternità. La voce di Fermilondath proseguì risoluta come in una sorta di trance e ad essa fecero coro le note suonate dalle grandi campane del palazzo che annunciavano l'inizio della processione. Ognuno aveva indossato l'alto cappuccio argentato. Solo la testa di Talarnidh rimase scoperta.
Scese gli scalini del palazzo, accompagnato dai signori di Wenyaltrir e delle Terre Settentrionali, Fermilondath alla sua destra, Melandir alla sua sinistra, entrambi un passo più indietro di lui. La strada recava, attraversati i cancelli di ferro, fuori dalla piccola città e su per le colline verso la grotta. I tre che aprivano la processione camminavano con andatura misurata, senza mai voltarsi, alteri e fieri nei loro abiti da cerimonia. Dietro di loro, alla distanza prestabilita, seguiva la processione. Questa aveva riempito la strada in un torrente di luci che ondeggiavano al suono di quel canto.
La strada era scoscesa e polverosa, ancora calda per il sole autunnale che vi aveva picchiato tutto il giorno. La fiamma del Fuoco Reale, simile alla luce delle stelle, bruciava, senza tremolare, nella lanterna di Talarnidh che guidava la processione. La voce di Fermilondath ora si era fatta roca, ma il canto era quasi terminato. Si fermarono presso l'imboccatura della grotta sul fianco della collina. Il torrente di luce magica affluì nella radura antistante la grotta fino a quando tutto il Popolo delle Lanterne non si trovò in quel posto. Il canto cessò. Tutti sollevarono le loro lanterne per rendere omaggio al fuoco di Talarnidh.
Talarnidh sollevò la sua lanterna, più luminosa delle altre, e la tenne alta sopra il suo capo, per quasi un minuto. L'assemblea rimase in attesa fra mormorii silenziosi. Con un movimento repentino la

lampada di zaffiro si rovesciò sulla sua testa. Il fuoco cadde su di lui.
Lentamente, come polvere d'argento caduta in un liquido scuro, particelle di fuoco si sparsero nell'aria per poi cadere sul capo e sulle spalle di Talarnidh. La folla sussultò dall'orrore. La testa del Principe era una sfera di fuoco, i suoi lineamenti nascosti nelle fiamme argentee, troppo lucenti da potersi vedere. Poi tutta la sua figura si trasformò improvvisamente in una colonna di fuoco, non più un uomo ma un essere di fiamma.
Era accaduto tutto in un istante. Fermilondath proruppe in un forte grido e, a quel segnale, la gente cominciò a correre in tutte le direzioni giù dalla collina, spingendosi ed urtandosi l'un con l'altro, in un'esplosione di luce. Lo spazio di fronte all'imboccatura della caverna rimase sgombro e le miriadi di lumi erano ora più fioche, o nascoste fra i boschi e le rocce. Solo poche di esse erano rimaste, ponendosi a semicerchio intorno alla radura. I loro portatori guardarono Talarnidh e rimasero in attesa. Il suo volto era una maschera d'argento nella quale era possibile vedere il sangue di metallo fuso scorrere nelle vene. I suoi occhi erano di fuoco, e fiamme erano nella sua bocca. Il Fuoco Reale bruciava in lui senza consumarlo. In questo consisteva il rituale: Talarnidh moriva senza morire. Così era stato per il vecchio Alto Re, per i Nove Re e per Talmond l'Imperatore. Il fuoco non li aveva consumati. Il fuoco non poteva consumare il lignaggio dell'Imperatore. Quando la gente fosse tornata avrebbe ritrovato vivo Talarnidh, loro signore passato e futuro.
Talarnidh si volse, lentamente e con difficoltà, e poi fece il suo ingresso nella grotta. Nella camera circolare era una piattaforma di pietra della lunghezza di un uomo ed egli vi si stese. Fermilondath prese posto, con il bastone sacerdotale, vicino alla testa del Principe e Melandir si mise ai suoi piedi con la Spada in pugno. Solo nove signori erano stati scelti dallo stesso Talarnidh perché lo seguissero

nella Camera del Fuoco Reale. Erano questi Fermilondath, Turnalordath, Wondrith, Fandorel, Karandar, Tasarnil, Filindrin, Relnar e Melandir. Tutti gli altri avrebbero dovuto attendere il mattino successivo per poter vedere in vita il principe. Tamansur, Guardiano del Cancello, era rimasto con la spada in mano a guardia dell'ingresso per tener lontani i curiosi. Il silenzio della notte si riempì di sussurri quando il fuoco in Talarnidh si attenuò e lentamente si estinse. I signori attendevano in piedi o passeggiavano nella grotta e guardavano il Principe. Fermilondath annunciava il passare delle ore; la prima, la terza e la quinta del rituale, i più alti pensieri dei Peiri, l'Alta Stirpe, nella sua mente.
La prima ora venne annunciata. La voce di Fermilondath risuonò cupa nella grotta ed echeggiò in buie caverne di pietra mai viste dall'uomo. Una foschia pervase l'aria della notte e un vento improvviso scosse i rigidi abiti dei signori nella grotta. Ombre tremolarono nella lucentezza del Principe. I signori si guardarono increduli l'uno con l'altro. Una voce, che sembrava venire dal nulla, echeggiò nelle tenebre. Essi ascoltarono, silenziosi come la roccia fra quei rumori senza corpo.
— Talarnidh! Talarnidh! — La voce dall'ignoto sussurrò le sillabe di quel nome sull'alito di un vento proveniente dal nulla.
— Talarnidh, venite in mio aiuto! È Selenthoril che vi chiama dalla lontana Nyaroth Khrathril. È Selenthoril, l'ultimo degli Alti Stregoni... Talarnidh! — La voce si era fatta più forte, sibilante fra mormorii distanti. E la voce era disperata e in preda alla paura.
— Talarnidh, Ral si è risvegliata. Aiutatemi a combattere Ral. Talarnidh! Ho bisogno del vostro aiuto...
Mentre la voce si attenuava lentamente nei suoi stessi echi si potevano cogliere lievi tracce di altre voci ancora più deboli. Sospinto sulle ali del vento, quasi impercettibile, vi fu un grido di sorpresa emesso dalla voce di una giovane donna che parlava la lingua di Wenyaltrir. E vi erano parole più aspre, un'altra voce di

donna, ma, questa volta, intrise di rabbia e autorità, pronunciate nel Dialetto Nero. Doveva anche esservi una terza voce, ma questa era così distante da sembrar provenire da oltre i confini del mondo. Poi le voci si spensero, lasciando solo echi e silenzio.
Preoccupati, i signori parlavano sommessamente. Il tempo passò nel dubbio e nell'incertezza. La terza ora giunse e venne annunciata ad alta voce da Fermilondath. Di nuovo l'aria fu scossa da suoni misteriosi. Una pallida luce apparve, disegnando la forma di uno spettro sopra il corpo del Principe. L'immagine di Selenthoril parlò in mezzo a loro.
— Talarnidh, per mezzo dell'anello dell'Imperatore, io mi appello a voi. Dovete aiutarmi. Sono attaccato da Ral.
Adesso coloro che si trovavano nella caverna e avevano conosciuto Selenthoril durante la Guerra degli Scettri, molti anni prima, guardarono la sua immagine e lo riconobbero. Videro l'anello dell'Imperatore sulla sua mano, ed anche questo era noto ai signori di Wenyaltrir. Nelle sue mani la figura di Selenthoril stringeva lo Scettro Spirituale. Tutti si convinsero della veridicità di quella visione.
— Sono da solo qui, o Principe. Il potere dello Scettro sta scemando... L'antico terrore mi circonda. C'è una sola cosa che possa restituirmi il potere e salvare le Terre Settentrionali. Se Ral mi distruggerà la sua potenza sarà grande come lo fu un tempo. Dovete aiutarmi, Talarnidh. Sono da solo qui... con Elandril!
Talarnidh si mosse, pallido come uno spettro e rigido come un cadavere.
— Elandril! — gridò. Ma l'immagine di Selenthoril si stava già dissolvendo, mescolandosi nuovamente fra le nebbie, e la sola risposta che ne venne fu: — Pericolo...
Ancora una volta il grido proruppe dalle labbra di Talarnidh: — Elandril!
Poiché, uscita dall'oscurità e dalle tenebre del tempo aveva visto,

dov'era stata l'immagine di Selenthoril, la figura di sua sorella, Principessa dell'Alta Stirpe e figlia dell'Imperatore. Vi erano anche altre figure indistinte. Tutti poterono vedere un altro volto di donna che li fissava dal nulla, con neri capelli che cadevano sul vestito scuro. I suoi occhi erano colmi di rabbia e l'odio era dipinto sulla linea della sua bocca. Era il volto di Ral. Altre figure sembravano voler uscire dal buio, ma erano troppo distanti da percepire. Ma nessuno poté dubitare delle visioni di Ral ed Elandril. Lentamente Talarnidh si distese nuovamente sul suo letto di pietra.
— È l'anello dell'Imperatore — disse Karandar. — Selenthoril lo sta usando per chiedere aiuto. L'anello può passare anche attraverso il vuoto. Ha il potere di parlare con tutti gli appartenenti alla Casata di Talmond.
— Ma perché abbiamo visto anche quelle altre figure? — domandò Melandir.
— Forse l'anello ci mostra tutti i membri ancora in vita della Casata — rispose Wondrith. — Ricordate che la Regina delle Streghe è anch'essa figlia di Talmond. Di certo abbiamo visto lei ed Elandril.
— Questo vuol dire che Ral ed Elandril sono vive — disse Melandir — sebbene i racconti dei Peiri dicano che entrambe siano morte, e la stessa cosa dicano dello stesso Selenthoril.
— Vuol dire che sono vive — continuò Wondrith. — È chiaro come questa richiesta significhi che l'antico flagello sia veramente tornato.
— Allora non hai dubbi che quello sia davvero Selenthoril? — domandò Turnalordath.
— È Selenthoril — rispose Tasarnil il Ciclope. — È proprio come l'ho visto durante la Guerra degli Scettri.
— È vero — disse Fandorel. Non è un falso invito. Ral è risorta, e Selenthoril ed Elandril sono prigionieri nella sua morsa.
— Ma non è chiaro di quale invito si tratti — disse Wondrith.
— Non è chiaro se Selenthoril conosce appieno le proprietà

dell'anello dell'Imperatore — disse Karandar. — Non penso si aspettasse che anche Ral ed Elandril sarebbero apparse a noi.
— La loro apparizione, però, dimostra la veridicità della sua storia — disse Fandorel.
— Sì, ma è un pericolo se egli intende rivelarci i suoi piani e i suoi propositi — aggiunse Karandar.
— C'è un'altra cosa che dobbiamo considerare — disse Melandir. — Questo anello, l'anello dell'Imperatore, l'anello del vecchio Alto Re, era stato affidato da Ask al mio compagno, Erathrir. Questo significa che anche lui, come era stato predetto, è giunto a Tharang.
— Penso che dovremo attendere ancora — disse infine Turnalordath. — Ho l'impressione che Selenthoril proverà a parlare al Principe di nuovo.
Aspettarono, e giunse la quinta ora. Per l'ultima volta Selenthoril apparve loro. La figura prese forma e, questa volta, divenne più nitida. L'anello al suo dito era di un colore blu vivo e sembrava attirare la figura dello stregone nella caverna. Ma anche le altre immagini apparvero più nitide. Accanto a Selenthoril, quasi solida quanto la sua, era la figura di Ral. La mano di lei raggiunse l'anello. Melandir fece un passo avanti e la Spada del Fato passò fra le due immagini. La visione di Ral urlò e si dissolse. Quelle di Selenthoril, Elandril e le altre figure più indietro rimasero nella grotta. La mano distesa di Selenthoril, attraversati mari e montagne, toccò quella di Melandir. La pietra blu dell'anello dell'Imperatore brillava sul suo dito. Questo era l'anello che Erathrir aveva portato a Nyaroth Khrathril dall'Isola delle Stelle. Da quell'Isola era giunta anche la Spada del Fato che impugnava Melandir. Sull'elsa di questa brillava il secondo degli Zaffiri di Stelle. Le pietre gemelle, una sull'anello, l'altra sulla Spada, si ritrovarono attraverso lo spazio e il vuoto. Un rombo ed una luce blu riempirono la grotta.
— Aiutatemi — gridò Selenthoril.
La grotta si era fatta ancora più fredda. Il mondo scivolò via e le

distanze furono colmate. Elandril urlò in preda all'emozione e cadde fra le braccia di Melandir. I signori di Wenyaltrir si trovavano nel Castello di Selenthoril, su Nyaroth Khrathril. Il fuoco svanì dal corpo del Principe in mezzo a loro. Di fianco a lui Selenthoril barcollò per la debolezza. Erathrir si fece avanti per aiutarlo. Melandir ed Erathrir erano tornati insieme per opera degli oggetti che avevano ricevuto in un altro mondo.

Le prime nevi dell'inverno imminente cominciavano ad avvolgere le Terre Settentrionali nel loro gelido manto. Il tiepido calore dell'autunno si stava dileguando in fretta. Più di un mese era trascorso dalla notte in cui la tradizione era stata infranta e l'antica cerimonia era rimasta incompiuta poiché quella notte i signori di Wenyaltrir erano scomparsi. Il Principe di Wenyaltrir non era più ad Alban dell'Oceano Occidentale, ove l'ultima debole fiamma delle glorie di Telmirandor aveva brillato. Nessuno sapeva in che modo o verso dove i Signori fossero partiti, ma con la loro partenza il ricordo di molti anni era scomparso in un sospiro. I venti del nord soffiarono fra i carici di Alban sussurrando la fine di un'epoca.
Da Iksalai partirono gli ambasciatori del Nord, che recavano la notizia del principe scomparso. Nell'estremo nord, oltre i Monti di Guardia, nella Foresta degli Incantesimi, strani esseri si muovevano e nuovi fuochi venivano accesi. All'insaputa degli ambasciatori e dei Re delle Terre Settentrionali le prime schermaglie di una nuova guerra venivano combattute. Ral era ricomparsa nelle terre abitate e le forze dei suoi sudditi e quelle dei suoi alleati andavano riunendosi nelle immense foreste.
Talarnidh e i signori di Wenyaltrir erano scomparsi verso le oscure e dimenticate regioni della lontana Nyaroth Khrathril, l'Isola dei Sortilegi, che sorge nel Lago Khrathemrin a Misen Tairail. In direzione di Misen Tairail erano anche dirette le navi di Amray, che si recavano verso Azantul, nuovo alleato di quella repubblica.

Anche Chamley avrebbe dovuto andare con loro. Ma ora piangeva Relnar, il figlio scomparso del suo Re. Anche Parvaloril, in Morena, si addolorava per la scomparsa dei signori delle sue terre, Karandar, Wondrith e Fandorel. Ma ancora di più queste regioni erano preoccupate per Drarkh, il loro nuovo nemico. Nessuno sapeva del risorto potere di Ral".
Più di cinque secoli erano trascorsi da quando Ral aveva visto per l'ultima volta suo fratello Talarnidh e sua sorella Elandril. Per volere di Selenthoril l'anello aveva riunito tutti gli appartenenti alla Casata Imperiale, e Ral era una di essi. Aveva anche rivisto il volto di Selenthoril, che, in realtà, era l'Incappucciato. Il traditore dei traditori, colui che ella aveva deciso di intrappolare ed uccidere aveva osato sfidarla di nuovo. Ora la sua vendetta sarebbe stata più crudele, e sarebbe durata più a lungo.
L'unione dei due Zaffiri Stellati aveva portato presso Selenthoril i signori di Wenyaltrir. Lo stesso Talarnidh era giunto e con lui Karandar, Wondrith e Fandorel da Morena, Fermilondath e Turnalordath, fratelli dell'Alta Stirpe, Tasarnil il Ciclope, Filindrin da Alban, Relnar di Chamley e Melandir da oltre le stelle. Insieme a loro erano anche Erathrir e Yeselwir, che gli avevano recato l'anello. Ma, se l'incantesimo che" aveva portato a lui i signori di Wenyaltrir era nei suoi piani, quando Ral era apparsa egli aveva capito che non avrebbe potuto parlare dello Scettro Mortale in quella sede. Ora, fra le mura del suo castello, avrebbe potuto raggiungere il suo scopo. Ma quelle mura erano lontane da Kruakh, il luogo in cui lo Scettro era nascosto, e tutt'intorno al suo regno fuori dal tempo si estendeva l'antico potere di Ral.
Selenthoril, il Bianco Re, l'Alto Stregone Banatem, Guardiano dello Scettro Spirituale, ricevette i signori sulla solitaria Nyaroth Khrathril. Ora sentiva il suo potere rinnovarsi, poiché aveva rinnovato la sua antica alleanza con l'Alta Stirpe. Mentr'egli ricordava la vittoria che aveva riportato sui propri fratelli, gli

Oscuri Signori, Ral divenne sempre meno la sua Dea due volte tradita, ma piuttosto una vecchia nemica che aveva già una volta sconfitta. Uccidere Ral, grazie allo Scettro Mortale era adesso fra i suoi poteri. Non avrebbe dovuto più temere la presenza degli Oscuri Signori accanto a lei, né una fine da uomo mortale per mano sua. Ral non conosceva i suoi propositi. Avrebbe osservato i signori di Wenyaltrir, strumenti del suo volere, avanzare verso quei luoghi nascosti. Se anche li avesse attaccati, costoro erano abbastanza potenti da poterle tener testa. Ma era convinto che ella avrebbe indugiato fino a quando sarebbe stato troppo tardi e lui sarebbe divenuto il Guardiano di due Scettri.
I giorni passarono, e Selenthoril non aveva ancora rivelato per intero i suoi propositi. Col tempo rafforzò la fiducia dei suoi ospiti in lui giocando sui loro timori per la salvezza delle Terre Settentrionali. Essi seppero da lui dei Troll e dei Folletti che si erano spinti nuovamente oltre le loro terre vagando incontrollati nelle Terre Deserte. Appresero di come il potere di Ral stesse crescendo, e dei tentacoli di terrore che da Thulgarn aveva nuovamente disteso tutt'intorno alla Foresta degli Incantesimi. Laggiù, nel Pozzo degli Uomini-Pipistrello, il cuore del suo regno, si trovava la Spada della Morte. Selenthoril parlò di essa con voce tremula e sommessa come della fonte principale del suo potere. Talarnidh promise che, se Ral fosse stata sconfitta e la Spada ritrovata, l'avrebbe riportata intatta a Selenthoril, e l'Incappucciato sorrise dentro di sé, poiché agognava di possedere per mezzo di essa l'immortalità. Ma i suoi progetti immediati erano la conquista dello Scettro e la morte di Ral.
I signori di Wenyaltrir ascoltarono le paure di un grande stregone che, nonostante i suoi molti poteri, era mortale e intrappolato nella zona fuori del tempo su Nyaroth Khrathril. Era circondato da nemici che non poteva combattere mentre la rete di Ral si stringeva sempre più su di lui. Infine disse loro dello Scettro Mortale, che il

Popolo del Mare custodiva a Kruakh. Fece loro la sua richiesta. Avrebbero dovuto recarsi a Kruakh, trovare lo Scettro e tornare da lui, che lo avrebbe reclamato e, per mezzo del suo potere, avrebbe finalmente ucciso Ral. Ad uno ad uno i dodici signori, poiché adesso anche Yeselwir ed Erathrir facevano parte del loro consesso, accettarono di prendere parte alla Cerca del Secondo Scettro di Wenyaltrir, Arnorin, lo Scettro Mortale. Tutti furono d'accordo di riportarlo a Selenthoril. Soltanto l'Alto Stregone avrebbe potuto reclamarlo ed usarne il potere. Lui era l'ultimo al mondo che ancora era in possesso di uno degli Scettri. Era l'unico che tutti sapevano per certo essere in grado di usare il potere dello Scettro Mortale.
Lontana, Ral non sapeva nulla di preciso, ma intuì gran parte della verità. Poteva ancora vedere nella mente del suo primo creato, e ne conosceva bene gli oscuri meccanismi della mente. Percepì che, al centro dei suoi piani, era la sua stessa morte, e la sua mente si adombrò a questo pensiero. Quando Ral aveva cominciato a stringere d'assedio Selenthoril, fiduciosa dell'inviolabilità della trappola che lui stesso si era costruito, non lo aveva temuto. Sapeva che il suo potere e la sua vecchia magia si stavano indebolendo e che il suo controllo sullo Scettro era meno sicuro. Un tempo, grazie allo Scettro, egli era stato in grado di nasconderle i suoi pensieri. Adesso solo una parte di essi le erano ancora sconosciuti. Ral distolse la sua attenzione da tutti gli altri suoi progetti e si concentrò su di lui. Poiché doveva riuscire a capire com'egli avesse intenzione di colpirla. Aveva visto Talarnidh e i suoi compagni dirigersi a nord sulle ali di una magia ben più antica di quella di Selenthoril. Ma erano uomini, sebbene di lignaggio elevato, mentre lei era una Dea. Mandare questi contro di lei non era certo sufficiente. Temeva qualche trucco. Decise che quegli uomini sarebbero stati uccisi non appena avessero cominciato a costituire una minaccia seria. Ma prima di allora avrebbe scoperto il loro segreto. Quindi si sarebbe nuovamente occupata di Selenthoril.

Gli uomini della Cerca sedevano intorno ad una grande tavola nel castello di Selenthoril. Davanti a loro c'erano una mappa delle Terre Settentrionali e una di Misen Tairail. L'Alto Stregone puntò il dito proprio su quell'isola.
— Abbiamo parlato a lungo della strada che parte da Belengar, la Strada nel Nulla, e del Crocevia di Takunan a Kruakh — disse. — Temo che la strada attraverso i monti di Misen Tairail sarà altrettanto ardua.
— L'isola un tempo era stata la dimora di Ral — disse Turnalordath. — Avete dimostrato anche come lei abbia rinnovato il suo potere su quest'isola.
— Quali sono le vie possibili attraverso le montagne? — domandò Talarnidh.
— Ci troviamo su un'isola in mezzo a un lago. Le nebbie del lago mi proteggono. Costituiscono un labirinto, ma io ne conosco la via d'uscita — rispose Selenthoril. — Tutt'intorno al lago vi è una cerchia di monti chiamati Adanyeth. Un tempo facevano parte di una cima molto più elevata, quale non se ne sono più viste a Tharang. La montagna esplose nel fuoco quando il mondo era ancora giovane. Ora vi sono molte vie attraverso quel circolo di monti, ma nessuna di esse sarà facile.
"Questo è il Passo di Anrith. La sua cima non è mai sgombra dalla neve, e nel pieno dell'inverno è impossibile valicarlo. Anche ora una tempesta su quel passo porterebbe a morte certa chi vi si trovasse a passare. Di fianco al sentiero vi sono le Rocche di Rubino, e in esse le Caverne di Emrurl Arnag. In esse dimorano i Rethrind. Evitate le caverne. I Rethrind sono creature di Ral".
Selenthoril spostò il dito sulla mappa.
— Qui è Wirdrilded, Valle delle Tenebre Eterne — disse — così chiamata perché le sue pareti sono così alte e a strapiombo che nessuna luce riesce a penetrarvi, e le stelle sono sempre visibili nel suo cielo. Qui, ai tempi della Guerra degli Scettri, marciarono le

schiere dell'Alta Stirpe. Partirono da Melurin, sulla costa, verso Alat, sulla sponda del lago di Khrathemrin. Molte storie parlano di quel viaggio. La valle è ormai da tempo disabitata, e non è stata più percorsa.
Guardò verso Tasarnil.
— Non credo che sia completamente disabitata — disse Tasarnil il Ciclope, Figlio del Sole.
Selenthoril continuò: — Può darsi che, nel pieno dell'estate, il Ghiacciaio di Parileth, dove ha origine il Fiume Nirid, possa venir attraversato. Ma in questa stagione è invalicabile. Oltre esso ci sono le Distese di Ghiaccio che coprono la città sepolta. Le Colline del Drago sono vicine, e Ral potrebbe aver risvegliato i Draghi.
— Cosa dite di Aldel Morn? — domandò Fermilondath.
— Fu il cuore del potere degli Oscuri Signori — rispose Selenthoril. — Io stesso insieme ai Signori degli Scettri l'abbiamo bruciata e razziata un migliaio di anni fa. Ora e per sempre essa è disabitata tanto dalle forze del male quanto da quelle del bene.
— A meno che Ral non l'abbia occupata di nuovo — disse Karandar.
— Io ho lo Scettro — rispose Selenthoril. — Chiunque entrasse in quel luogo lo scoprirei all'istante. Neanche la stessa Ral potrebbe impedirmi di scoprirlo. Avvertirei la presenza di un nemico.
— Così le Terre Oscure sono la via più sicura — disse Fermilondath.
— Sì, ma le Terre Oscure...? — cominciò Fandorel.
— Fin dai tempi remoti abbiamo sentito parlare di Aldel Morn. Io ho attraversato quella terra — lo interruppe Wondrith. — È nota alla Stirpe di Wenyaltrir per via dei suoi guerrieri caduti lì. È nota agli Elfi in racconti di terrore, e allo stesso modo a Nani e Uomini.
— Gli Oscuri Signori sono tutti morti — disse Selenthoril. — Ral non ha occupato Aldel Morn. È fra tutte la via più sicura.
— Non lasciamo allora che il nostro cammino venga rallentato per

paura delle ombre — rispose Fermilondath.
— Ci divideremo in tre gruppi — disse Talarnidh. — Fermilondath guiderà coloro che passeranno per Aldel Morn. Io mi recherò a Wirdrilded. Melandir, attraverserai il Passo di Anrith?
Melandir annuì.
— Erathrir verrà con me — disse.
— E Yeselwir? — domandò Talarnidh.
— No — disse Erathrir. — Uno di noi tre dovrà percorrere un'altra strada.
— È giusto — rispose Talarnidh. — Vi sono solo tre uomini giunti da oltre le stelle. Yeselwir verrà con me, Melandir.
— Anch'io verrò con voi nella Valle delle Tenebre Eterne — disse Tasarnil. — Voi sapete il perché, Talarnidh.
— Molto bene — disse Talarnidh. — Relnar andrà con Melandir. Vorrei inoltre che anche Karandar prendesse la via del passo, se lo vuole.
— Pensate forse che io possa essere d'aiuto nelle Caverne di Emrurl Arnag — disse Karandar con un mezzo sorriso. — Bene, spero che non vi si debba mai entrare, e che le nevi di Anrith siano poco profonde.
Talarnidh rise, ma Melandir disse ad Erathrir: — Se dovesse accaderci qualcosa ad Anrith, allora Karandar sarà il migliore aiuto per noi. È l'ultimo dei vecchi Re sotto la montagna e l'unico della sua razza che sia anche un Signore di Wenyaltrir.
— Fandorel, tu verrai con me? — disse Talarnidh al Signore degli Elfi. — Il dono del volo potrebbe rivelarsi utile nella valle.
Si fermò di colpo e rivolse lo sguardo verso Tasarnil.
— Principe di Wenyaltrir — disse Tasarnil — conosco la storia di quel luogo. So anche perché uno della Razza Elfica può essere d'aiuto. È per mettere alla prova questa storia che mi recherò laggiù.
— Così ad Aldel Morn andremo io, mio fratello Turnalordath,

Filindrin e Wondrith di Morena — disse Fermilondath. — Allora è deciso.
— Le tre strade che abbiamo scelto terminano in punti diversi dell'isola — disse Selenthoril. — Fermilondath, tu porterai i tuoi uomini a Morthalm, Talarnidh a Melurin, Melandir a Lothchen. In ognuna di queste terre troverete dei pescatori. A loro chiederete di condurvi a Belengar.
— Ci incontreremo a Belengar una settimana dopo la nostra partenza — disse Talarnidh. — Se qualcuno di noi non sarà presente gli altri proseguiranno verso Kruakh e lo Scettro Mortale.
— Vi accorderete coi pescatori affinché questi tornino a prelevarvi a Belengar — disse Selenthoril. — E mi porterete lo Scettro. La Cerca ha inizio. I sentieri sono stati tracciati.

Ral un tempo aveva regnato su metà del mondo dalle sue roccaforti di Misen Tairail. Ad Alat presso il Khrathemrin, la terra che portava ad Aldel Morn, era il suo tempio, nel quale gli Oscuri Signori consumavano un tempo i suoi riti nel sacrificio estremo. Lì vicino la Palude Avvelenata aveva celato le sue creature nel fango dell'oblio per molti anni dopo la sua caduta. Erano sorte di nuovo e percorrevano le pianure fangose, anche a Nyaroth Khrathril, come il Khulgrakh che Erathrir e Yeselwir vi avevano incontrato. Dalla città sepolta provenivano di nuovo suoni cupi che si ripercuotevano attraverso le profondità di ghiaccio. Dalle tane dei Draghi sotto il Monte Rethrilreth grandi figure alate volavano sopra la Foresta Dorata spiando l'innevata Adanyeth. Il Deserto Mormorante emetteva terribili sussurri nella notte, e luci brillavano nelle finestre del Castello dei Giganti.
Lo spirito di Ral aveva fatto ritorno a Misen Tairail, chiamata Helland Holme. Gli uomini della Cerca avevano dimenticato il suo potere; Selenthoril aveva scordato che quella era stata il rifugio della sua potenza. Era una Dea, e il suo potere e la sua sete di

vendetta smisurati. Ral era a conoscenza della minaccia che si preparava contro di lei. Le sue creature erano nuovamente nascoste nel silenzio di Misen Tairail. Ma il messaggero più tetro era la mente di Ral. La sua volontà si era diretta verso nord e aveva assediato l'isola in una stretta sempre più serrata. Esseri orrendi si muovevano nelle Caverne di Emrurl Arnag. Sapeva che l'oscurità di Wirdrilded tra Guldurin e Nal Vorod non era disabitata e non lo era mai stata per i mille anni successivi alla Guerra degli Scettri. Anche ad Aldel Morn erano i resti del suo potere. In un luogo sotto Grathgel, Città del Fuoco Nero, dormivano gli Oscuri Signori, non più in vita ma ancora potenti nei loro sarcofagi di pietra. Aveva cercato di insediarsi nuovamente in quella valle e solo là aveva fallito, non sapeva perché. Ma era preparata ad affrontare chiunque fosse riuscito ad uscire vivo da Nyaroth Khrathril.

5
LA VALLE DELLE TENEBRE ETERNE

Gli uomini, che adesso erano diventati gli uomini della Cerca, presero commiato da Selenthoril e da Elandril, sorella di Talarnidh. Procedettero in silenzio lungo lo specchio d'acqua, poi salirono su una piccola nave e uscirono sul lago. Alle loro spalle Selenthoril reggeva alto lo Scettro che aveva rubato, in segno di augurio per loro e per la buona riuscita dei suoi propositi oscuri. Talarnidh, che si trovava a poppa della nave, impugnò la sua spada e la sollevò in risposta, ma solo Melandir riuscì a scorgere in una finestra in alto nel castello la figura lontana di Elandril e le rivolse un silenzioso addio.
Impercettibilmente il castello scivolò nelle nebbie che coprivano il lago, e vennero avvolti dall'umido grigiore. Talarnidh sentiva nella sua mente la voce dell'Alto Stregone: — Girate il timone tutto a destra, ora.
La nave girò su se stessa verso la nuova direzione. Guidato dalla voce priva di suono di Selenthoril, Talarnidh li conduceva attraverso il labirinto delle vie nascoste dalle nebbie eterne.
Quando la nebbia si fece più sottile guardarono indietro attraverso

un impenetrabile banco di nuvole grigie. Il castello e l'isola nel lago sembravano completamente svaniti, ed un freddo vento prese a soffiare fra i lembi delle fitte nebbie. Spiegarono le vele e il vento li sospinse attraverso i quindici chilometri scarsi di lunghezza del Lago Krathemrin verso l'imboccatura del torrente chiamato Nirid, vicino alla quale avrebbero approdato. In poco più di un'ora avevano spinto in secco la nave presso Alat. Davanti a loro era la cima nord del Dargul, che è il nome dei monti che li dividevano da Aldel Morn. Più avanti, verso ovest, erano gli alti picchi oltre i quali si trovavano il passo di Anrith e la scura vallata di Wirdrilded.
— Non arriveremo ad Ir Angornyekh prima di mezzogiorno — disse Fermilondath. — Vorrei partire subito, mio Principe.
— Sì, la traversata da Aldel Morn fino a Morthalm dev'essere compiuta entro sera, se vogliamo farla in una sola volta. — disse Filindrin. — Il vostro viaggio verso Melurin sarà anche più breve, mio Principe. Gli uomini del villaggio di Lerod Anth vi porteranno senz'altro a Belengar.
— Conosci quei posti, Filindrin? — chiese Karandar.
— Li conosco. Anche noi troveremo a Morthalm dei pescatori che ci porteranno sul continente.
— Cosa dite di Pelderoun e Lothchen? — domandò Melandri. — Sono i posti nei quali ci troveremo alla nostra uscita da Anrith.
— Sono terre sicure — rispose Talarnidh. — Coloro che le abitano si spingono spesso sui mari dalla loro città di Sarmish. Presto Amray estenderà il suo potere e la sua protezione anche a loro. Potreste persino trovarvi una nave di Amray.
— Ma non riusciremo ad attraversare Anrith e raggiungere Sarmish entro la giornata, Melandir — disse Karandar. — Potremo dirci fortunati se riusciremo a valicare il passo prima di notte.
— In ogni caso dovete attraversarlo prima che sia buio — intervenne Tasarnil. — E non prendete troppo alla leggera la leggenda delle Caverne di Rubino.

— Molto bene — disse Talarnidh. — Melandir, tu ed io dobbiamo partire subito con i nostri uomini. Proseguiremo insieme fino a Nal Vorod
— Ci incontreremo presto — disse Turnalordath a Tasarnil. — Belengar è a pochi giorni da qui.
— Turnalordath — rispose Talarnidh — tu ed io siamo stati amici per molti anni. Addio, Turnalordath.
— Come sarebbe a dire? Pensi forse che io, Fermilondath e i signori di Wenyaltrir si debba temere qualcosa ad Aldel Morn?
— Possiate voi tutti uscire da lì. Ma la morte mi attende a Wirdrilded.
Tasarnil si voltò e s'incamminò senza aggiungere una parola. Seguì Talarnidh e altri sei uomini della Cerca di Selenthoril. Ma dei suoi timori non disse più nulla a nessuno. Procedettero verso ovest attraverso la terra di Alat fin quando si trovarono ai piedi di Nal Vorod, il fianco innevato di Ralnadh, l'Artiglio di Ral. Il loro sentiero proseguiva verso nord, facendosi più erto. Il grande picco di Granyash si ergeva sopra di esso e più avanti, distante circa quindici chilometri, erano le Caverne di Rubino di Emrurl Arnag, sotto la cima innevata del Keseryeth.
Talarnidh, Fandorel, Tasarnil e Yeselwir guardarono i loro quattro compagni allontanarsi e intraprendere la lunga ascesa verso le nevi lontane dell'Alto Passo. Poi voltarono a sud e s'incamminarono verso l'oscurità.
Alte, e a strapiombo su entrambi i lati, si ergevano le pareti di pietra nera che non avevano mai visto la luce del giorno. Il crepaccio fra i due monti Ralnar e Guldurin era stretto, tanto che in certi punti difficilmente potevano procedervi due uomini affiancati. Le sue pareti torreggiavano ripide e scoscese verso altezze sconosciute e roccaforti a strapiombo. In alto, mentre la striscia di luce del suo ingresso si faceva lontana, il cielo aveva mutato di colore dal grigio perla del mattino nordico ad un color malva scuro, come se il

giorno fosse giunto a termine e il sole già tramontato. Venne poi il nero del cielo notturno e in esso poterono scorgere una stella.
— Che prodigio è mai questo, mio signore? — domandò Yeselwir a Talarnidh. Ma fu Tasarnil a rispondergli: — La luce del giorno non può entrare a Wirdrilded. Perché pensavi che sia stata chiamata con questo nome, la Valle delle Tenebre Eterne?
— Pensavo per via delle ombre che si muovono nell'oscurità — disse Yeselwir.
L'occhio dorato di Tasarnil brillò nell'oscurità, uno sguardo saettante verso Yeselwir. L'uomo proveniente dai Mondi Esterni rabbrividì, e ombre si mossero nella valle.
Il terreno della vallata era stato un tempo pavimentato con lastre che ne avevano spianato le asperità irregolari delle pareti di roccia. La strada levigata era ancora lì, ed il passare di tutti quegli anni non aveva disturbato le pietre, poiché nessun tipo di pianta aveva potuto crescere fra i loro interstizi. Gli uomini poterono procedere senza inciampi, ma ora la notte si era fatta assoluta e non potevano vedere nulla.
— Fermi! — disse Talarnidh, alla loro testa. La sua voce non produsse alcuna eco e Tasarnil rilevò quel particolare. Il Principe prese una torcia e l'accese. Il legno cosparso di olio scoppiettò e una fiamma si protese verso l'alto. Era la prima luce che avesse infranto l'oscurità da un migliaio di anni. Gli alti profili delle mura sembravano innalzarsi oltre l'infinito sopra di loro, figure di roccia scura gelide al tocco nelle quali scintillavano minuti cristalli.
— La valle non ci ha ancora presi a mal volere, Tasarnil — disse il Principe.
— O Talarnidh, spiegatemi un paio di cose — rispose Tasarnil. — Perché le nostre voci non producono alcuna eco in un posto come questo? E perché il giovane uomo da oltre le stelle ha visto le ombre muoversi?
Yeselwir deglutì e guardò le figure illuminate dalla luce della torcia.

Gli stessi uomini apparivano strani, cambiati dall'oscurità e dai silenzio. D'un tratto percepì che questa sensazione era stata provata da tutti nello stesso momento, come se i suoi compagni fossero diventati spaventosi esseri irsuti, generati dalla notte di quella valle, come le ombre che prendevano vita al di là della luce della torcia.
— Anch'io vedo le ombre — disse Pandore!.
— È cominciato — disse Tasarnil. — Non guardate niente troppo da vicino. Non guardatevi neanche l'un l'altro.
— Tu sai cosa sta accadendo, Tasarnil? — chiese piano Fandorel.
— La paura sta accadendo — fu la risposta. — Il terrore è ciò che dimora qui.
— Terrore non è che una parola, amico mio — disse Talarnidh. — Aspettiamo almeno di avere qualcosa da temere.
Cominciò ad avanzare. Tasarnil e gli altri restarono fermi ancora per un momento.
— Devi dirci il nome di questo terrore — disse Fandorel a Tasarnil.
— È un orrore senza nome — rispose Tasarnil.
Poi si voltò e seguì il Principe nel profondo di Wirdrilded, nel quale sapeva dimorare il terrore senza nome. Yeselwir e Fandorel lo seguirono. Senza dire una parola avevano cambiato di posto, di modo che il Signore degli Elfi chiudesse ora la fila vedendo più chiaramente le ombre che camminavano. Dapprima erano solo delle ombre prive di forma o di sostanza. Ondeggiavano dietro di loro, grigie nelle tenebre, ma presto si fecero sempre più numerose fino a diventare un'innumerevole moltitudine di spettri silenziosi che percorrevano l'antica strada sulle grandi pietre poste lì da un popolo ormai estinto.
Sarebbe stato meglio se le ombre fossero rimaste silenziose, poiché quando il rumore dei loro passi invisibili e dei loro corpi inconsistenti cominciò a risuonare sul selciato, gli uomini capirono che il terrore senza nome era più vicino, e le voci che iniziarono ad udire erano stizzose e beffarde, colme di disperazione. I volti, che

potevano scorgere solo per un istante quando si voltavano indietro, erano contratti e severi, privi di occhi e con la bocca spalancata.
— Talarnidh! — chiamò Fandorel. e i quattro si fermarono di nuovo. — Gli Elfi non temono gli spettri dei mortali. Ma che tipo di uomini sono questi che ci stanno seguendo?
— Sono loro l'orrore senza nome di cui parlavi? — chiese Yeselwir.
— Questi spettri sono reliquie, riflessi di tempi passati. — disse Tasarnil. — Io posso vederli più chiaramente di voi, poiché posso ricordare quando passarono di qua. Non hanno occhi perché sono stati accecati. Le loro voci sono flebili come il rumore del vento fra le canne, perché il silenzio di questa valle ha inghiottito il suono del loro passaggio. I soli echi quaggiù sono quelli di tanto tempo fa.
Tutti si volsero verso di lui, e il suo volto era simile a quelli dei fantasmi, ghignanti nella loro cecità, che li seguivano.
— Facevano parte dell'esercito dell'Alta Stirpe — disse Fandorel. — Prego che siano davvero solo memorie e che nulla delle loro anime dimori ancora qui.
La schiera di ombre ondeggiava e sussurrava il suo orrore, e sangue pallido scorreva dai loro occhi mutilati.
Continuarono ad avanzare, mentre il lastricato cominciava a scendere nella valle. L'oscurità si fece più fitta, ma nessuno sembrò accorgersene fino a quando Talarnidh disse, con una voce che fuori da quell'oscurità sarebbe stata forte: — La luce della torcia si sta consumando?
Si accorsero che, man mano che procedevano, la sua luce si affievoliva. Era come se venisse risucchiata da un qualche orribile respiro che inalasse tutta la luce e la speranza nella sua bocca di tenebra. Lentamente il fuoco tremolò e si ridusse prima in fiammelle bluastre ed infine in brace. Rimasero al buio, e avvertirono una grande forza vicina a loro. Questa stava cominciando a far presa sulle loro anime. Nessun'altra fiamma essi

accendessero riuscì a dare fuoco alla torcia. Erano in mezzo alle tenebre. Non riuscivano nemmeno più a scorgere gli spettri che li seguivano.
I suoni in quella valle non sembravano terreni. Vi era come una distanza in essi, come voci ascoltate attraverso un lungo corridoio. Ma i rumori degli spettri lasciarono posto ad un altro suono ancor meno percettibile che s'impadronì dei loro sensi. Dapprima fu solo un lieve accenno, e anche sforzandosi non riuscivano ad ascoltare nulla. Ma in breve tutti capirono di che cosa si trattasse. Tutt'intorno a loro, ritmico e costante, era il battito di un cuore gigantesco pieno di una forza immensa e malvagia, tale che il suono sembrava battere nelle loro orecchie come onde di tempesta, provocando loro nausea e vertigini.
— Aspettate! Basta! Fatelo smettere! — gridò Yeselwir.
Fandorel lo afferrò. Tutti si fermarono ed attesero, e il rumore cessò. Il silenzio continuò fino a quando ripresero il cammino, allora il battito riprese. Ma le voci degli spettri erano ora svanite.
— Hanno paura di andare avanti — disse Tasarnil a Fandorel. — Anche gli spettri hanno paura.
— Cosa temono? — chiese Fandorel.
— Altri spettri. Spettri più malvagi e terribili, non più semplici ombre in movimento. Spettri ancora vivi nella loro decomposizione. Quelli e i viventi; sono tutto ciò che possono temere.
Talarnidh apriva ancora la fila, annaspando in avanti con una mano contro la parete rocciosa, mentre gli altri tre lo seguivano affiancati. Nonostante la valle si fosse fatta più ampia, era sovrastata dalle rocce, di modo che neanche una piccola porzione del cielo nero potesse filtrarvi. Erano completamente ciechi. Proseguirono con esasperante lentezza guidandosi al tocco. E l'essere che viveva grazie a quel gigantesco battito cardiaco era ritornato. La sua intensità ora si era fatta qualcosa di mostruoso. Cadevano ad ogni

pulsazione, poiché la roccia della valle pulsava a tempo con esso, la pietra posseduta dal suo mostruoso ritmo.
L'essere nella valle viveva e respirava. Cominciarono ad avvertire i forti sbuffi di vento sui loro volti, dapprima simili a qualsiasi altro vento avessero avvertito in quel luogo. Ci volle un po' di tempo prima che si rendessero conto che l'aria si muoveva in sintonia con le violente pulsazioni che sembravano possedere l'intera montagna.
Poi udirono lo strano suono, un suono stridente e soffocato, strano eppure singolarmente familiare. Ancora non riuscivano a collegare insieme le cose che stavano accadendo loro di modo da poterne fornire una qualche spiegazione, ma intuivano come questa doveva essere terribile. Solo Tasarnil comprese, ma non fece parola dei suoi pensieri, poiché erano qualcosa di incredibile. Il nuovo rumore crebbe fino a diventare più forte dello stesso battito, e più distinto. Era un verso animale. Era il suono di una bocca carnosa, di gola e di polmoni, ma doveva essere qualcosa di orribilmente enorme, non solo gigantesca, ma qualcosa di troppo grande per essere di questo mondo. Affannoso ed ansimante risucchiava ed espirava l'aria come raffiche di vento. Quando l'aria di quell'incredibile respiro colpiva i loro volti era calda e rancida. L'intera caverna si muoveva sotto di loro col respiro e le pulsazioni dei cuore del terrore senza nome.
Yeselwir non era nativo di Faerie. Non conosceva i misteri celati nei luoghi oscuri del primo fra i mondi creati. Si voltò urlando e cominciò a correre, incespicando e precipitandosi indietro nella vallata. Ogni volta che le sue mani toccavano le pareti sentiva quel battito pulsare su per le sue braccia tremanti. Lo sentiva impadronirsi del suo corpo e scuoterlo selvaggiamente. Correva ballonzolando da una parete all'altra, escoriandosi a sangue le ginocchia, fino a quando si accorse di non essere più in grado dì indietreggiare oltre. Ovunque si girasse v'era solo la nuda roccia, che si muoveva come la carne e pulsava come un cuore. Batté con

le mani contro la roccia e, sebbene questa sembrasse cedere sotto i suoi colpi, le mani gli si coprirono di sangue.
Si appoggiò alla parete per un momento, singhiozzando, e improvvisamente il battito del cuore lo racchiuse in sé. Scuoteva tutto il suo corpo. Il cuore gli pulsava violento e rimase senza respiro, ed avvertì un grande peso sul petto, mentre il cuore mostruoso dell'essere nella valle batteva nel cuore di lui. Provò a muoversi, ma le sue mani sembravano incollate alle pareti di roccia per mezzo del suo stesso sangue, mentre il suo corpo si muoveva a scatti come quello di una bambola al tempo di quel cuore immenso. Quando Fandorel lo raggiunse egli urlava ed era sul punto di soffocare. Quando il Signore degli Elfi toccò il suo corpo lo sentì vibrare sotto quella forza che lo controllava. Yeselwir cadde al suolo, ma il lastricato della valle pulsava anch'esso al ritmo del palpito, e Fandorel sentì il suo compagno contrarsi in convulsioni. Afferrò il corpo e balzò verso l'alto, sperando che la roccia non si chiudesse troppo in basso. Distese le ali e sentì le loro estremità sfregare contro le rocce. Girò a spirale, ma non poteva volare lontano in quello spazio così angusto e con quell'oscurità densa come l'inchiostro, con il peso di un uomo fra le braccia. Ma Yeselwir aveva smesso di fremere di dolore sotto l'orribile stretta che lo aveva attanagliato. Fandorel scese, atterrando fra Tasarnil e Talarnidh, diretto lì dalle loro voci. Si trovarono l'un l'altro al tocco. Fandorel non poté fare altro che posare Yeselwir sul terreno della valle, ma l'essere non tornò su di lui. Yeselwir si alzò in piedi, vacillando ansimante, mentre Fandorel raccontò loro cos'aveva provato quando la cosa aveva posseduto il corpo del giovane.
— Dobbiamo tornare indietro — disse Talarnidh.
— Non mi lascerà tornare indietro — disse Yeselwir, la voce tremante per il terrore non ancora sedato, poiché intorno ad essi il respiro ed il battito cardiaco avevano ripreso a riempire l'aria del loro orribile suono.

— No, non ci lascerà tornare indietro — disse Tasarnil — Può possedere persino la pietra, può cambiarla, deformarla, farla respirare. Non lo avete visto, Talarnidh? Ci troviamo all'incirca nel centro della valle, adesso. Dobbiamo proseguire ed incontrare il terrore senza nome.
Questa volta fu lui ad aprire la fila, e in qualche modo avanzarono. Ad ogni loro passo il rumore si faceva più forte e le vibrazioni del suolo e delle pareti più accentuate, al punto che dovettero talvolta portarsi le mani alle orecchie per smorzarne il suono, fino a quando questo li fece cadere fra le rocce nere che pulsavano tanto da sembrare di carne. Allora si tolsero le mani dalle orecchie e le tesero avanti a sé, dovendo così temere non più solo il tocco della pietra che respirava. Poiché il tocco di quella cosa fu ancora più terribile degli enormi rumori vibranti.
Tutti videro quella creatura nello stesso momento, e non vi fu bisogno che Tasarnil spiegasse loro che erano giunti al centro della valle. A quattro o cinque metri d'altezza dal suolo di Wirdrilded, davanti a loro e sul loro sentiero, scintillava un pallido occhio giallo, privo di palpebra e con una pupilla scura. Oltre ad esso c'era una coltre d'oscurità ancora più fitta della tenebra attraverso la quale erano passati. L'occhio li fissava senza ammiccare, ed una qualche ignota strana intelligenza sembrava brillare in esso. Da quell'oscurità provenivano il battito del cuore del mostro e il respiro che li colpiva sul volto come i vapori dell'inferno.
— Teniamoci per mano, amici — tuonò la voce di Tasarnil, improvvisamente possente e risoluta al di sopra della terra ondeggiante e dell'aria in movimento. Fecero com'egli aveva ordinato loro e, alla luce che emanava da quell'occhio sinistro, lo videro dirigersi verso di esso, la sua figura una sagoma scura di fronte all'occhio.
— Io cerco la Sentinella di Guldrokh — disse Tasarnil nella lingua di Wenyaltrir. Poi parlò nuovamente in un'altra lingua, quella dei

Figli del Sole.
Nebbie striscianti cominciarono a prendere forma nella tenebra assoluta dietro l'occhio. La luce che ne emanava si fece più forte e, in un attimo, la cortina di tenebra cadde via. Il battito cessò. Il respiro affannoso scomparve nel nulla. Il silenzio si fece totale. La luce dell'occhio brillò verso il basso, sulla faccia nella quale era posto. Videro un teschio verde e friabile, un mucchietto d'ossa marcite e fauci spalancate pendenti da un sottile, orribile collo su uno sterno incrinato e sconnesso. Contro tutte le leggi della natura l'orribile scheletro era lì, in piedi. La forma del teschio mutava e si muoveva alla luce del grande occhio. Era come se l'essere fosse ancora in vita.
— Vogliamo passare — disse Tasarnil, sebbene nessuno dei suoi compagni avesse potuto capirlo, in quanto egli parlava nella propria arcana lingua.
Lentamente e con un rumore di ossa sfregate tra loro, un arto dello scheletro vivente si alzò. La scheletrica mano era puntata su di loro, le dita decomposte oblique. La bocca di quel teschio, coi suoi denti neri, si mosse, aprendosi e chiudendosi senza rumore.
— Tu sei Feralnil — disse Tasarnil.
Di nuovo l'essere tentò di parlare. Un suono singhiozzante uscì da quella bocca priva di labbra e lingua, ma lo scheletro non poté dir nulla. Il suo teschio si mosse ed annuì. Fu la sola risposta che Tasarnil poté ricevere.
— Possiamo proseguire? — domandò Talarnidh, ed ora anche la sua voce vacillava.
— Non ancora — rispose Tasarnil. — Ma non vi nuocerà più. È tutto ciò che rimane di Feralnil, l'altro della mia razza venuto dall'Est dell'Est per guidare le schiere dell'Alta Stirpe nei giorni della Guerra degli Scettri. Questa è la maledizione di Wirdrilded. Deve aspettare qui, Sentinella di Guldrokh, a guardia della valle per volere dì Ral. Deve aspettare, mentre la carne cade dalle sue ossa,

mentre le ossa stesse si sgretolano senza cadere, e solo il suo occhio a rischiarare la notte...
— Per sempre? — domandò Fandorel.
— No, non per sempre — rispose Tasarnil. Poi si voltò di nuovo e guardò l'occhio giallo. Distese la sua mano e toccò quella distesa dell'altro. Le ossa tremarono a quel tocco.
— Sono arrivato — disse. — Io sono Tasarnil.
Dall'occhio del teschio a quello di Tasarnil il Ciclope passò una luce fioca. Tasarnil emise un sommesso pianto singhiozzante e si contorse, il corpo piegato su se stesso come in preda ad un forte dolore.
— Adesso! Adesso! Andate avanti! — disse con voce strozzata, e dal suo volto reclinato e nascosto una strana e vivida luce gialla illuminò le pareti e il pavimento della valle.
Guardarono nuovamente il macabro scheletro e videro l'occhio che aveva brillato smorzarsi e bagnarsi di un liquido rosso e grigio. Allora l'occhio andò in frantumi, e un denso fluido scivolò da esso mentre questo cadeva dentro al teschio. Lo scheletro cominciò a sgretolarsi. Il teschio si ricoprì di spaccature e cadde in pezzi fra le costole frantumate. In pochi istanti le ossa si erano ridotte in polvere, e da quella polvere antica un forte singhiozzo profondo ruppe il silenzio.
— Andate! — gemette Tasarnil.
I tre si tenevano ancora per mano. Fu Talarnidh a spingerli oltre. Lui e Fandorel corsero in avanti, quasi trascinando Yeselwir in mezzo a loro. Superarono la polvere che era tutto ciò che rimaneva di Feralnil ma si fermarono subito, poiché Fandorel si era voltato gridando: — Aspettate!
Guardarono alle loro spalle. Tasarnil era caduto a terra, e si piegava e si contorceva, artigliandosi il viso con le mani, il corpo illuminato dalla luce gialla, il colorito simile a quello di un cadavere. Videro con orrore che le sue dita avevano scavato dei solchi nelle sue carni

e che strisce di pelle ne pendevano, mentre il sangue scorreva a fiotti giù dal suo collo. Prese ad urlare ed essi compresero il tormento che doveva soffrire. Per un attimo abbassò le mani dal volto e le stese verso di loro. Essi videro i resti della sua fisionomia, che Talarnidh aveva guardato per molti giorni di molti anni. Sotto i loro occhi la carne cadde da esso in gocce come burro fuso, dissolvendosi in terra in pozze di grasso e sangue.
Le dita tornarono a coprire il volto ed essi videro le unghie cadere e la pelle avvizzire, accartocciarsi e staccarsi dalle sue carni. Potevano vederne le ossa attraverso la pelle. Videro l'osso del suo cranio là dove i capelli erano morti e avvizziti. Lo guardarono consumarsi e decomporsi sotto i loro occhi, e un odore di putrefazione giunse dalla carne morente. Infine non rimase più carne, solo uno scheletro dal quale pendeva un'armatura, le mani a coprirne il volto, sul quale una luce gialla brillava dall'occhio luminoso che non si era decomposto.
Le cinghie di cuoio della sua armatura si strapparono e anche l'ultimo dei suoi indumenti si consumò. Le stesse ossa erano divenute verdi e fragili. Quel che era stato Tasarnil abbassò le mani dal volto ed essi ne videro il teschio devastato e butterato con un singolo occhio fisso dentro di esso. Era divenuto com'era stato Feralnil. Una nuova Sentinella era a guardia della Valle delle Tenebre Eterne, e intrappolate nel suo putrido teschio erano la mente, l'anima e la vita del loro compagno.
Già un velo di nebbia si muoveva attraverso quella figura, ma non prima che la bocca del teschio si aprisse ed emettesse un respiro affannoso ed ansimante. Li colpì con un'onda di fetore. Le fragili ossa si scossero al battito dei cuore e le pareti della valle mostruosa tremarono all'unisono.
— Dobbiamo tornare da lui — disse Talarnidh a voce bassa.
— È preda del mostro, ormai — disse Fandorel. — Vedete, o Principe, è questa la maledizione che dimora qui fra le rocce e le

tenebre.
Talarnidh fissò il Signore degli Elfi per un lungo momento, le sue lacrime scintillanti nella luce gialla. Poi un poderoso sussulto fece tremare la caverna. Il vento provocato dal respiro del mostro, forte come un uragano, soffiava su di loro. Guardarono ancora e videro l'occhio giallo immerso da un velo di tenebra.
— Correte! — gridò Talarnidh. — Se non altro per la sua salvezza...
Talarnidh, Principe di Wenyaltrir, pianse mentre correva, procedendo alla luce dell'occhio morto ma vivente di Tasarnil, assordato dal tuono di quella cosa inanimata ma viva che era il pulsare della roccia, nauseato dal respiro di morte proveniente dalla bocca del suo amico. Anche Fandorel pianse, poiché il destino del non-morto è la peggiore delle sventure, e lui conosceva Tasarnil come un uomo buono. Yeselwir correva alla cieca, barcollando dal terrore, indietreggiando dalle pareti di roccia infestate.
Il viaggio verso l'uscita da quel luogo fu altrettanto lungo di quello del suo ingresso. Non vi erano più piccoli spettri a dar loro la caccia, e il battito del cuore si era indebolito ed era ormai lontano. Ma l'oscurità era totale, e stendeva una ragnatela di paura intorno a loro. Poiché essi avevano visto il terrore senza nome, ed ora potevano chiamarlo col nome di Tasarnil.

6
LE CAVERNE DI RUBINO

Il viaggio verso Anrith non fu difficile all'inizio, sebbene la pendenza fosse accentuata e facesse sentire il proprio peso in termini di tempo, mentre ascendevano le colline pedemontane e poi gli speroni che portavano all'Alto Valico. I fianchi erbosi delle colline cominciarono a lasciare il posto alle nude rocce scure. Non v'era un sentiero battuto da seguire, poiché quella via non era più battuta da molto tempo. Davanti a loro l'alta cima del Keseryeth si faceva sempre più vicina, mentre alla loro sinistra si ergeva il picco di Granyash, il più alto fra i monti dell'Adanyeth, il circolo montuoso che attorniava il Lago Khrathemrin. Fra il Granyash e il Keseryeth si apriva il passo, al quale erano già vicini. Ma altrettanto vicine sotto il Granyash erano le Rocche di Rubino nelle quali si trovavano le Caverne di Emrurl Arnag.
I quattro uomini della Cerca si fermarono a mangiare in una piccola radura. Era già passata più della metà del giorno e nell'aria del pomeriggio soffiava un vento freddo, come per ricordare che si trovavano nel nord estremo e che l'inverno era alle porte. La loro strada si era fatta adesso più ripida. I denti di pietra dei Giganti si ergevano aguzzi, e picchi e dirupi li sovrastavano alti e frastagliati.

Gli uccelli e gli animali delle zone più basse erano scomparsi. L'unico segno di vita era un'aquila che girava in cerchio sopra le loro teste, quasi fuori dalla vista. Pochi alberi sottili crescevano fra le spaccature nelle rocce, e l'erba si fece più rada.
Le nevi del Keseryeth si facevano sempre più vicine, mentre il Granyash torreggiava su di loro dalla parte opposta e il Ralnadh e il Karnadh celavano il sole verso sud. Il passo era in ombra, e questa s'infittiva sempre di più. Stavano salendo da quattro ore e guardavano con trepidazione le nuvole di tempesta che salivano verso ovest al di sopra dei monti oscurando completamente il sole. Ma gli uomini erano stanchi, e quando raggiunsero il margine innevato oltre il quale si estendeva l'Alto Valico, Karandar li fece fermare.
— Be', cosa dici? — domandò Melandir. — Si sta avvicinando di sicuro una tempesta. Pensi che dovremmo proseguire?
— Io direi che dovremmo avanzare il più velocemente possibile — rispose Erathrir.
— Sono dello stesso parere — convenne Melandir. Scrutò il cielo e le Rocche di Rubino.
— Non sarà facile, sia che restiamo qui sia che si raggiunga il passo — disse Karandar. — L'Alto Valico dista cinque o sei chilometri da qui. Ci vorranno sicuramente un'ora o due, e forse più. Con un po' di fortuna quando si scatenerà la tempesta saremo già dalla parte opposta.
Relnar aveva notato Melandir scrutare le rocche e tremò al pensiero di quel luogo. Nonostante fosse anche lui un principe di Tharang, la sua opinione non veniva mai richiesta per via della sua giovane età. Tuttavia Melandir si voltò a guardarlo.
— Non passerei nemmeno una notte fra le tane dei Rethrind — disse.
— Questo esaurisce l'argomento, dunque — disse Erathrir sorridendogli. — Siamo tutti dello stesso parere.

Si curvò per raccogliere il suo bagaglio e nel far ciò guardò verso sud, in direzione del Ralnadh.
— Guardate — disse.
Gli altri si voltarono. Fra Nal Vorod e il severo picco del Guldurin una colonna di nebbia scura si ergeva nel cielo.
— Viene da Wirdrilded — disse Karandar.
— La Sentinella di Guldrokh? — domandò Melandir.
— Conosci anche tu quella tragica storia...?
— Cosa possiamo fare? — chiese Melandir.
— Non c'è nulla che possiamo fare — rispose Karandar.
Melandir fissò a lungo il Signore dei Nani, poi annuì lentamente. Senza aggiungere parola si voltò e riprese il cammino su per il pendio. Gli altri lo seguirono.
— Cos'è questa storia della Sentinella? — domandò Erathrir a Karandar che procedeva di fianco a lui. — Credi che sia accaduto qualcosa a Talarnidh e agli altri a Wirdrilded? Dovrebbero essere usciti da quella valle, ormai.
— Erathrir, uomo venuto da oltre le stelle — rispose Karandar — perdonami se non ti racconterò questa storia adesso. Più avanti se ne presenterà una migliore occasione. Per ora posso solo sperare che tu abbia ragione. Mi auguro che ne siano usciti da un'ora o più...
Attraversarono il sottile margine delle nevi, diretti all'Alto Valico passando fra le cime di Adanyeth. Già il vento soffiava più forte, e da ovest vedevano giungere l'oscurità.
— Quanto ci resta da percorrere? — domandò Relnar quand'ebbero proseguito per un certo tratto fra la neve.
— Ne so quanto te — rispose Erathrir col fiato corto. Era già chiaro a tutti che avevano preso la decisione sbagliata.
— Bene, a questo punto non possiamo tornare indietro! — La voce di Karandar fu un grido mentre il vento sibilava fra le vette.
Una raffica di vento gelido proveniente da ovest colpì i loro spessi

mantelli portando con sé i primi fiocchi di neve. Tuoni mormoravano lontani e la neve s'infittì, portata da un vento che si faceva ogni momento più forte. La tormenta si abbatté sul valico esposto alle intemperie. Gli uomini cercarono di proseguire, ma la bufera di neve era piombata loro addosso con innaturale violenza. Le nuvole di tempesta si serrarono al di sopra del turbinare della neve.
I volti e le mani degli uomini erano quasi ricoperti dal ghiaccio e i loro occhi accecati, mentr'essi venivano sospinti da una parte all'altra. Sopra di loro si abbattevano le scariche dei tuoni, quasi costanti, mentre i lampi si rincorrevano oltre le cime. Tutta la violenza della tormenta si scatenò su quell'unico luogo. In breve gli uomini smarrirono il senso della direzione. Proseguivano barcollando, intirizziti dai colpi di vento. La tempesta aveva assunto proporzioni gigantesche, e grandi forme scure sembravano sospese fra le nuvole e la neve. Una notte precoce cominciò a farsi su di loro.
Ral aveva già risvegliato la creatura della vallata ed ora si stava servendo della tempesta. Le origini di questa erano naturali, ma lei se ne era impadronita e l'aveva pervasa del suo potere, dotandola di una sorta di vita propria. Ma, mentre si occupava degli uomini della Cerca che si erano spinti sul passo, un nuovo vento cominciò a soffiare da sud. Le figure dei giganti del vento si radunarono prive di forma nella parte più alta del cielo. Un nuovo potere s'impadronì della tempesta e ne assunse il controllo. Gli elementi stregati presenti nel vento andarono scomparendo. I venti di burrasca emisero dei lamentii e cominciarono a scemare. Era ancora una forte tempesta, ma la sua malevolenza era scomparsa.
Nascosto nella neve gli uomini scoprirono sotto i loro piedi un sentiero roccioso e, al di là della candida distesa davanti a loro, scorsero il profilo di rocce scure. Stanchi e smarriti vi si diressero rimanendo vicini l'uno all'altro e poi si avvinghiarono alla nuda

pietra in cerca di un riparo fra le sue balze. Le mani di Relnar trovarono un posto in cui la neve non penetrava, un buco nella roccia. Si sporse in avanti e gridò verso gli altri: — Quaggiù! Ho trovato una caverna!
Per qualche istante pensarono di aver trovato riparo dalla furia della tempesta che si andava placando. Ma, proprio mentre Erathrir entrava per ultimo, la cortina di neve si diradò per qualche secondo. Videro allora la vastità della cima di Granyash incoronata d'argento dai raggi dei lampi, proprio sopra alla caverna in cui si erano rifugiati. Non avevano affatto valicato il passo. I tamburi del tuono suonarono ancora. Il calore tornò nei loro arti, e lo stordimento cominciò a diminuire. Sarebbe stato il momento giusto per rimpiangere la loro infelice decisione di valicare il passo. Ma erano troppo freddi e bagnati per inutili rimpianti.
— Accendi una torcia, Relnar! — disse Melandir al giovane principe.
Battendo i denti e contento di qualsiasi compito gli fosse stato assegnato, Relnar fece come gli era stato detto ed accese una delle due torce che avevano con sé. Si scaldò le mani alla sua fiamma luminosa. Alla luce di questa scoprirono di trovarsi in una grande caverna, larga parecchi metri e più alta di loro. Non potevano scorgere la fine della caverna, la quale degradava irregolarmente nei recessi della montagna. La roccia di cui era composta era nera, striata da una leggera traccia di rosso. Le pareti ed il soffitto erano lisci come se si fosse trattato del letto di un fiume sotterraneo eroso nel tempo dal suo rapido fluire.
— Direi che la nostra fortuna non è del tutto svanita — borbottò Karandar. — Voglio dare un'occhiata più avanti — disse, puntando il dito nell'oscurità.
— Non dovremmo restare insieme? — domandò Relnar. — La tempesta finirà, e noi dovremmo rimanere vicini all'ingresso...
— Faresti meglio a lasciare che sia io a decidere — rispose

bruscamente Karandar. Poi scoppiò a ridere. — Non devi preoccuparti per me, ragazzo. Non avevo intenzione di inoltrarmi così tanto profondamente. Nemmeno i nani hanno occhi da gatto. — Si rivolse poi a Melandir. — Prenderò con me la torcia e scenderò una cinquantina di passi.
Melandir annuì. Il Signore dei Nani prese la torcia dalla mano di Relnar e nella luce vide lo sguardo terrorizzato del giovane principe, ma non disse nulla. Cominciò a procedere lentamente nella strana galleria. Mentre la luce si allontanava dai tre che si trovavano presso la sua imboccatura, un improvviso sbuffo di vento giunse ad Erathrir dalle profondità della caverna. Era greve di decadimento e di morte sotto la montagna. Era greve di odori sconosciuti e spaventosi. Era un pesante odore di terra proveniente da luoghi in cui sconosciute creature si muovevano senza fretta. Avvertì l'improbabile sensazione di conoscere quel posto, un ricordo fuggente che non riusciva a raggiungere. Ma non aveva dubbi che questo fosse un presentimento.
— Karandar! Aspetta! — gridò.
Anche Karandar aveva avvertito quella brezza di tenebra eterna sul volto, e non v'era bisogno che qualcuno gli dicesse che quello era un segno di sventura. Ma di fronte a sé, alla luce della torcia, aveva scoperto un altro brutto segno.
— Cattive notizie, Melandir — disse. — Vieni a vedere quaggiù.
Melandir, Erathrir e Relnar si precipitarono verso di lui.
— Cos'è? — chiese Relnar, ed Erathrir proruppe in un grido soffocato ed indicò sopra di loro.
Le pareti di pietra brillavano adesso, alla luce della torcia, di una luce rossa intensa. Incastonata nella roccia vicino al soffitto era una distesa ininterrotta di rossi cristalli splendenti. Relnar si tese verso l'alto. Aveva appena toccato la pietra che questa si staccò dalla roccia e cadde sul suo palmo. Troppo tardi Karandar riuscì a gridare:— Non toccare quella pietra!

— Perché? Cos'è? — chiese col fiato corto Relnar, girandosi con senso di colpevolezza verso il Nano.
— Questa è Emrurl Arnag — disse Karandar. — Le Caverne di Rubino.
— Com'è possibile? — balbettò Relnar. — Perché mi hai detto di non toccare la pietra? Andiamo! Torniamo verso l'ingresso!
— Giusto! — disse Karandar. — Meglio la bufera che queste caverne. Quella pietra appartiene all'orda di Emrurl Arnag. I gioielli qui abbondano come rugiada, ma non sono mai stati visti da nessuno per molto tempo. Un tempo questo tesoro non costituiva pericolo per coloro che lo cercavano, ma ora è maledetto. Il rosso di queste pietre è composto di fuoco e sangue. Questi luoghi sotto la montagna sono abitati dai Rethrind. Selenthoril vi ha parlato di loro. Toccate una delle pietre del loro tesoro ed essi verranno a vendicarla. Durante la Guerra degli Scettri una compagnia giunse qui da Lothchen per disinfestare la montagna. Vennero tutti uccisi.
— Allora questo gioiello rosso è la conferma di ciò che temevamo — disse Melandir. Si girò di scatto e cominciò ad incamminarsi verso l'imboccatura della caverna.
— E se lo sapessero già? — domandò Relnar, guardando con occhi sbarrati la gemma rossa nel palmo aperto della sua mano.
I loro timori erano fondati. Prima che potessero raggiungere l'imboccatura un sonoro fragore percosse l'aria di fronte a loro e un'ondata di polvere rossa mista a frammenti di roccia volò sui loro volti rannuvolando la caverna. Tutta la luce proveniente dall'esterno venne oscurata. Alla luce tremolante della torcia, mentre la polvere cominciava a diradarsi, videro un enorme masso chiudere l'ingresso della caverna come una porta. Prima ancora che l'eco della sua caduta si fosse smorzata essi capirono di non avere più una via d'uscita.
— La pietra che abbiamo toccato è stata il segnale che ha fatto scattare la trappola — disse Erathrir.

Karandar si strinse nelle spalle: — Allora dovremo combattere.
— Verranno contro di noi...? — chiese Relnar.
— Se non lo faranno moriremo di fame o di sete. — La voce di Erathrir era ancora calma ed equilibrata.
— C'è qualche via d'uscita, Karandar? — domandò Melandir.
— Si dice che tutte le caverne delle Rocche di Rubino conducano ad un passaggio attraverso il cuore della montagna — rispose Karandar. — Di sicuro ci devono essere altre caverne sui versante occidentale del Granyash, poiché i Rethrind sono soliti depredare di notte la gente di Lothchen ai suoi piedi.
— Allora possiamo scappare? — disse Relnar, speranzoso. Ma Karandar scosse il capo.
— Vi riferirò la storia come l'ho udita. Sempre più in basso procedono le gallerie, verso le radici delle piante e dei monti, dove creature furtive scavano caverne contorte, di notte e in gran segreto. Vi sono labirinti e gallerie, alte grotte, ed infine sono i saloni del Re dei Rethrind, presso il Crepaccio di Fuoco. È in quel fuoco che sono morti gli uomini dell'Alta Stirpe. I Rethrind sono una razza che proviene dalle profondità del mondo. Si dice che siano stati portati qui nell'oscurità dalla stessa Ral per burlarsi dei Nani. Sono affini al Popolo dei Folletti. Pochi di loro sono ancora in vita. Ma quaggiù, come un tempo, hanno un re e sono potenti. Si divertono ad uccidere, e non hanno pietà.
— E la nostra unica alternativa è di scegliere se andare a sfidarli nel cuore dei loro nascondigli oppure aspettarli qui fino a quando non avranno deciso di venirci incontro — disse Erathrir.
— Non c'è scelta — rispose Melandir. — Dobbiamo trovare una via d'uscita attraverso le gallerie.
— È una speranza molto fioca, Melandir — disse Karandar. — Non sono in grado di guidarvi attraverso queste gallerie.
— Lo sono io — disse Erathrir.
Melandir e Karandar lo guardarono senza capire.

— Sull'Isola delle Stelle io ho bevuto la Bevanda Agognata dagli Uomini. Essa fornisce la conoscenza di tutto quel che è stato e che sarà. Conosco la strada per uscire da queste caverne.
— Alla Festa delle Lanterne, Melandir — disse Karandar — tu hai detto che l'Uomo, Ask, aveva profetizzato che vi sarebbero stati momenti in cui la vista di Erathrir sarebbe tornata limpida ed avrebbe ricordato.
— Questo è uno di quelli — disse Erathrir. — Nonostante non ricordi altro di quel che mi fu dato vedere nel momento in cui bevvi, io ricordo queste caverne. Ogni sentiero ed ogni svolta. Conosco la via per uscirne.
— Così la profezia si è rivelata esatta — disse Karandar. — Guidaci tu, amico mio.
— «Guida attraverso la Tenebra...» — disse Erathrir sorridendo. Raccolse la torcia e gli uomini della Cerca proseguirono nelle oscure gallerie.
Nella sua mente era come se Erathrir potesse vedere per intero l'intricata rete di caverne che si snodava davanti a lui. Procedette velocemente, poiché il pavimento era ancora piano e levigato. Di tanto in tanto si guardava indietro alla luce della torcia e vedeva lo scintillio dell'armatura sulla bassa figura di Karandar pochi passi dietro a lui. Una volta i suoi occhi incontrarono lo sguardo fuggevole di Relnar, subito dietro Melandir, che si guardava smarrito intorno e dietro di sé nella luce tremolante. Tutti avevano sfoderato le proprie spade.
Ora lucenti sfavillii color cremisi venivano riflessi dalle pareti di roccia rossa per il gran numero di gemme che vi erano incastonate, splendide quanto quella che Karandar aveva trovato all'ingresso della caverna. Questa volta nessuno le toccò. Il cunicolo aveva cominciato a curvare serpeggiando e, man mano che gli uomini si spingevano al suo interno, si diramava in un gran numero di gallerie. Il loro senso del tempo si fece incerto. Solo Erathrir

conosceva la via, nonostante tutti sapessero che questa continuava a scendere sempre più verso il basso e l'oscurità delle rocce nascoste.
Dapprima non videro né udirono alcun segno di vita. Poi, mentre si spingevano più in profondità, cominciarono ad avvertire dei fruscii e dei sospiri provenienti dalle gallerie laterali e scorsero piccole figure bianche che si dileguavano lontane dalla luce. Presto i suoni giunsero anche dalla galleria principale, dapprima distanti davanti a loro, poi sempre più chiari e vicini ed infine anche da dietro. Tutt'intorno potevano percepire movimenti e rumori di voci, ma riuscirono a scorgere solo qualche fugace apparizione. Mentre le voci si facevano più vicine, e coloro che le emettevano dovevano trovarsi appena un po' più distanti del cerchio di luce proiettato dalle torce, Relnar disse a Melandir: — Torniamo indietro. Sono vicini a noi. Schifose creature. Ascoltatele!
Erathrir si fermò e si voltò verso di lui.
— Non c'è nessun posto in cui si possa tornare. Sono anche dietro di noi, e si stanno avvicinando.
Melandir soppesò Wenyorel, Spada del Fato, nella sua mano. Guardò poi nell'oscurità e di nuovo verso il volto scuro del giovane principe. Relnar non era mai andato oltre i vasti campi e le colline ondulate di Chamley la Dorata, prima d'allora. Le uniche Caverne che conoscesse erano le sfolgoranti sale della profonda Chamalat, risplendenti dei lumi dei Re della Montagna.
— Così sappiamo trattarsi di Rethrind — disse Melandir. — Non abbiamo ancora motivo di temerli. Ma ne sonderemo le intenzioni, e allora staremo a vedere.
Karandar guardò Melandir e gli tornò alla mente il ricordo degli uomini dell'Alta Stirpe che erano morti in quel luogo nel fuoco crudele dei Rethrind.
— La galleria si fa più ampia davanti a noi — disse Erathrir. — Abbastanza per poter manovrare una spada. Potremo fermarci lì, se

abbiamo intenzione di resistere al loro assalto.
Melandir diede uno strattone a Relnar e poi corsero giù per la galleria, che ora risuonava del loro scalpiccio. Giunsero in quel luogo, che era alto, lungo e privo di passaggi laterali.
— Spero che tu sappia usare quella spada — disse Karandar ad Erathrir con un sorriso.
— Sei stato tu ad insegnarmelo, al castello — rispose Erathrir.
— Erathrir e Karandar, dalla parte opposta della caverna — disse velocemente Melandir. — Io guarderò questo lato. Relnar sarà fra di noi. Due compiti, Relnar. Tieni alta la torcia e cerca di colpire tanti Rethrind quanti te ne sarà possibile. Ma la torcia è più importante. Al buio saremmo bell'e morti.
Relnar annuì.
— Ho capito.
Melandir gli tolse la mano dal braccio e si volse verso l'oscurità. Quattro spade brillarono alla luce della torcia. Le lame di Erathrir, Karandar e Relnar erano lingue di luce azzurra, l'acciaio di Wenyaltrir. Ma Wenyorel era di ferro opaco e brillava di luce fredda.
— Arrivano! — gridò Karandar immediatamente, e i Rethrind furono su di loro.
Erano esseri piccoli e semiumani, alti meno di un metro, la pelle di un bianco cadaverico. Le loro braccia erano lunghe e le mani, a forma di artiglio, strisciavano sul pavimento. Non indossavano alcun indumento, e un pesante fetore emanava dai loro arti. Si sarebbero potuti paragonare ad una sorta di scimmia se non fosse stato per la luce demoniaca che brillava nei loro occhi. Un tempo erano stati seguaci di Ral, ed ora erano tornati al suo servizio.
Alla luce i Rethrind non apparivano spaventosi quanto, piuttosto, ripugnanti. Erano creature senza speranza, prive di un qualsiasi scopo nella loro breve e crudele esistenza. Sopraggiunsero in molti e, in un assalto violento, una compatta massa ululante assalì

Melandir. Lunghe zanne digrignate e mani artigliate sfrecciarono davanti ai suoi occhi. Wenyorel ricadeva sulla calca dei corpi che si facevano su di lui. Teste orribili rotolarono e rimbalzarono contro le pareti di roccia, zampillando sangue rosa sul pavimento. Più indietro nella caverna anche Karandar ed Erathrir colpivano all'impazzata quella moltitudine di corpi, squartando e sbudellando. I Rethrind attaccarono ripetutamente, ma i loro nemici rimanevano saldi e pressoché illesi fra il sangue e i cadaveri.
Solo uno sorpassò Wenyorel, facendosi sopra Melandir con un grido d'odio e affondando i denti avvelenati nella gola di questo. Melandir provò un attimo di paura, ma il potere della Spada lo proteggeva. Non venne ferito, né avvertì alcun dolore. Anche quando la creatura, un viscido essere di fango, ululò di trionfo egli se la scrollò di dosso. Colpì una volta sola.
Ma, mentre gli attacchi continuavano senza sosta, Erathrir e Karandar cominciarono a sentirsi stanchi sotto il peso delle loro armature e delle pesanti spade che stringevano in mano. Erathrir si fermò un momento a pulirsi il viso dal sangue, ma dovette subito sollevare un braccio per difendersi dall'orribile assedio di denti e occhi fissi, mentre un nuovo e più violento assalto si avventava su di lui e su Karandar.
Una creatura più grande delle altre saltò addosso ad Erathrir. Sulla sua testa c'era un copricapo di ferro su cui era incastonata una pietra rossa che brillava di sfolgorante luce propria. Nella mano, unico fra i Rethrind armato di qualcosa di più che zanne e artigli, impugnava una lunga lancia di metallo. Emettendo un urlo selvaggio lanciò la sua arma verso il corpo di Erathrir. La lancia, trafitto l'acciaio del suo pettorale, lo colse al cuore. Erathrir alzò la spada e colpì con tutte le sue forze. L'elmo di ferro andò in mille pezzi e il cranio dell'essere venne tranciato a metà dalla nuca al mento, lasciandone fuoriuscire il cervello. Le mani artigliate si contrassero in uno spasimo di morte e si conficcarono nella gola di

Erathrir.
Un urlo di terrore si alzò dalle orde dei Rethrind. Poiché il loro Re giaceva morto ai piedi di Erathrir. Si girarono e scapparono abbandonando lì tutti i loro caduti. Karandar ed Erathrir avanzarono cautamente sui corpi che coprivano il terreno, e da dietro le loro spalle venne un grido di paura. Si girarono e videro Melandir cadere. Era scivolato nel sangue. La spada era ancora nella sua mano, ma un'orda di nemici gli si stava avvicinando rapidamente.
— Relnar! — gridò Erathrir, poiché solo il giovane principe di Chamley era abbastanza vicino da poter accorrere in suo aiuto.
Relnar guardò verso Erathrir terrorizzato. Poi girò su se stesso e balzò sui Rethrind, colpendo col tizzone della torcia il muso di quelli più vicini, agitando ferocemente la spada. I suoi colpi erano avventati ma servirono allo scopo. Uno dei Rethrind urlò di dolore, accecato dal fuoco. Altri due, ululando per le ferite, si staccarono dal braccio col quale Melandir teneva la spada. Avevano cercato di strappargliela di mano, ma ora questa aveva ripreso a colpire ripetutamente, poiché Melandir era nuovamente in piedi. Poi Erathrir e Karandar si fecero su di loro. Subito i Rethrind si divisero e fuggirono, tutti i loro attacchi respinti e il loro Re morto sul pavimento della caverna.
— Siete feriti? — chiese Melandir agli altri. — Il vostro aiuto è stato tempestivo.
— Nient'altro che un graffio — rispose Karandar. — Il sangue che ho addosso non è il mio.
— Relnar ha combattuto bene — disse Erathrir.
— Non ho fatto nulla. Avevo molta paura — rispose Relnar.
— Hai fatto la tua parte con onore — disse Melandir. — E l'aiuto che mi hai fornito non lo definirei una cosa da nulla.
— Credo che nessuno avrà più nulla da ridire riguardo la tua abilità con la spada, Erathrir, amico mio — disse Karandar. — Sembra che

ti abbia insegnato bene.
Karandar accese la seconda ed ultima torcia con i resti di quella che Relnar aveva tenuto. Si asciugarono alla meglio le vesti dal sangue e pulirono le spade. Erathrir fece un'ultima cosa. Dall'elmo spaccato del Re dei Rethrind egli prese il gioiello scarlatto e lo piazzò sul proprio elmo. Fatto questo riprese a guidare i suoi compagni nell'oscurità. La strada che percorrevano adesso era un labirinto di vicoletti serpeggianti e gallerie che s'incrociavano, tutte uguali. Il sentiero proseguiva dentro l'una o l'altra galleria e molte volte piegava, ma continuava a dirigersi verso il basso. Alcune volte attraversavano grandi saloni, altre volte erano costretti a procedere carponi dentro stretti cunicoli. La seconda torcia si esaurì proprio quando giunsero nel cuore della montagna.
Quando la luce si spense, gli uomini si accorsero che l'oscurità non era completa. Si presero per mano ed Erathrir li condusse avanti. Dalle pareti, dal pavimento e dal soffitto della vasta caverna in cui erano entrati proveniva la luce di una miriade di punti luminosi emananti un debole rossore. Proseguirono in una larga galleria costellata di rubini grossi quanto le stelle in cielo, e più andavano avanti, più la luce emanata dalle pietre si faceva brillante. Non riuscivano a capire se le pietre brillassero di luce propria o riflessa, poiché più avanti, alla fine dell'interminabile caverna, era un'altra luce che si faceva sempre più forte.
La luce aumentò lentamente, di modo che essi non ne rimasero accecati. I loro corpi proiettavano ombre enormi sulle pietre lucenti. Presto la luminosità divenne forte come quella del giorno, sebbene fosse una luce più scura e rossa. Insieme ad essa avvertirono un forte rumore scrosciante e un calore che batteva sui loro volti. Erano giunti al Crepaccio di Fuoco. Un ampio spazio a cupola si apriva davanti a loro, e in esso si apriva un baratro da cui scaturiva una luce, gialla-arancio nel suo mezzo e bordata di cremisi, troppo intensa da potersi guardare. Di quando in quando

torrenti di fiamma guizzavano rossi dalle ardenti profondità per infrangersi sull'immensa volta e ricadere in gocce di fuoco. Oltre il crepaccio, dal quale le fiamme balzavano verso l'alto, lo stesso soffitto era diventato un solo gioiello scintillante. Molte grandi caverne s'immettevano nella stanza del Crepaccio di Fuoco, ed erano le grotte dei Rethrind, in cui il Re aveva regnato sulla sua immonda corte fra quello splendore.
— Da questa parte — li chiamò Erathrir gridando più forte del ruggito delle fiamme.
Voltò a destra, ed essi proseguirono lungo le mura della caverna allontanandosi da quel calore il più velocemente possibile. Vi erano molte altre tane scavate nelle pareti, ma nessuna traccia di Rethrind. Erathrir li guidò quindi verso l'alto seguendo uno stretto sentiero tortuoso che s'inerpicava a strapiombo lungo un fianco del dirupo. Il sentiero era così erto che impiegarono ore a percorrerlo. Il dirupo cominciò a inclinarsi verso il Crepaccio di Fuoco sotto di loro, e il calore si fece più intenso. Guardarono in basso verso l'insopportabile luminosità e ne rimasero quasi accecati. Erano giunti molto vicino al soffitto a forma di cupola di quel luogo maestoso. Poi videro il ponte steso sopra l'abisso.
Videro che doveva essere lungo parecchi metri, ma non riuscirono a distinguere altro, poiché era troppo luminoso. Il ponte era fatto di rubino, le cui pietre originarie erano state modificate nel corso di innumerevoli eoni dal calore del fuoco, fino a farne un'unica gemma d'incredibile grandezza, ogni sua sfaccettatura e superficie scintillanti per la luce del fuoco sottostante. La luce riflessa da quella superficie irregolare balenava e guizzava nei loro occhi abbagliandoli. Raggiunsero l'estremità del ponte, ma non potevano neanche guardarlo.
— Non possiamo attraversarlo — disse Melandir. — Cadremmo di sicuro nel fuoco.
— È l'unica via — disse calmo Erathrir. — Lo attraverseremo.

Restate tutti vicini. Ognuno poggi una mano sulla spalla di chi lo precede. Vi guiderò io.
— Resterai accecato dalla luce del ponte — urlò Relnar.
— Faresti meglio a fidarti di Lord Erathrir — disse Karandar. — È lui che ci ha condotti sin qui.
Lentamente la catena umana si mosse sul ponte di pietra preziosa, gli altri tre seguendo i passi di Erathrir, che si affidava al solo tocco per guidarli avanti. Dal basso s'innalzavano il rombo del fuoco, il suo calore e l'estrema lucentezza. Chiusero gli occhi e si fidarono di Erathrir. Ogni passo era lento e misurato, poiché la brillante superficie era liscia e irregolare. Raggiunsero l'apice del ponte e discesero verso l'arco opposto. Erathrir si fermò sulla pietra grezza della rocca d'approdo ed aiutò uno per uno i suoi compagni a scendere dal ponte lucente.
— Come hai fatto a vedere qualcosa alla luce di quella pietra abbacinante? — chiese Relnar con voce piena di sgomento.
— Non vedevo. Ricordavo — disse Erathrir. — Ogni sfaccettatura ed ogni curvatura del ponte di rubino era scolpita nella mia memoria. Solo su ciò ho fatto affidamento.
— Così non potevi vedere nulla? — chiese Karandar lanciando uno sguardo sospettoso ad Erathrir.
I tre rimasero a guardarsi, ancora grondanti sudore, e non solo per il caldo. Guardarono il loro compagno.
— Certo che non ho visto nulla — rispose sogghignando. — I miei occhi erano ben chiusi, come i vostri.
Vi fu un attimo di silenzio, poi Karandar scoppiò a ridere ad alta voce, battendosi le ginocchia con le mani dall'ilarità. Melandir sedeva a terra e scrollava il capo.
— Meno male che non ce l'hai detto prima che l'attraversassimo — borbottò.
Si riposarono per qualche minuto, poi risalirono la galleria scoscesa che si allontanava dal Crepaccio di Fuoco. Sul lato opposto del

ponte scorsero alcuni Rethrind, ma nessuno di questi tentò di attraversare. Poiché, nonostante tutte le caverne dei Rethrind siano vicine al Crepaccio di Fuoco, difficilmente essi vi passano sopra, necessitando del suo calore ma detestandone la luce. Molti anni erano passati da quando qualcuno di loro aveva provato ad attraversare il ponte. Il fuoco illuminò gran parte della strada che gli uomini della Cerca stavano percorrendo. Poi il sentiero cominciò a farsi tortuoso, ed essi furono costretti a procedere più lentamente, di nuovo a tentoni, nell'oscurità più completa. La luce del giorno comparve come un improvviso debole chiarore dopo una serie di svolte simili a quelle di un labirinto. Corsero verso di essa e, battendo le palpebre, rimasero abbagliati alla luce dell'alba; sotto di loro il rombo delle onde che s'infrangevano ai piedi della scogliera, avanti a loro il mare grigio-azzurro.

7
ALDEL MORN

Scura era la notte ai piedi del lontano Dargul, ma ancora più foschi i pensieri degli amici. Avevano impiegato una giornata intera per attraversare Alat, molto più di quanto avessero preventivato. Tutti i sentieri che avrebbero dovuto costeggiare il Fiume Nirid erano stati cancellati dall'espandersi della Palude Avvelenata, un acquitrino che si trovava oltre il fiume e ora aveva invaso anche la riva al di qua di esso. Da quando si erano incamminati erano trascorse la mattina e gran parte del pomeriggio. Era quasi notte quando raggiunsero il Dargul, nei pressi di Ir Angornyekh. Il giorno era finito con una tempesta proveniente dal nord dell'anello di monti.
Alat si era rivelata una terra grigia e cupa, e il loro umore s'era smorzato nell'attraversarla. Si accamparono in quel luogo, poiché Fermilondath, che guidava il gruppo, aveva dato l'ordine pensando che fosse più saggio non avvicinarsi troppo ad Aldel Morn di notte. Fu lui a vegliare di sentinella, mentre suo fratello Turnalordath dell'Alta Stirpe, Wondrith di Morena e Filindrin di Alban dormivano. Conosceva i pericoli nascosti di Alat, e temeva che il potere di Ral fosse nuovamente desto in quella terra.

Sorse il nuovo giorno, anch'esso freddo come il ghiaccio, e quando Fermilondath svegliò i suoi compagni il loro umore era gelido come il tempo. Mangiarono in fretta, poi s'incamminarono verso Ir Angoenyekh. Sopra di loro dal cielo grigio cadeva un'incessante pioggerellina. Sotto i loro piedi era una strada pavimentata da enormi lastre grigie, costruita prima ancora dei tempi di Ral con una maestria che superava quella degli uomini che vennero dopo. Oltrepassarono una prominente sporgenza del Dargul e videro davanti a loro il valico che si apriva nel Cerchio del Terrore, Ir Angornyekh, la Porta dei Mille Tormenti.
— Non può essere! — disse Wondrith. e tutti guardarono stupiti.
Nero come lo stesso Dargul era il forte di guardia ad Aldel Mora, alto e massiccio. Imprendibile fortezza, la sua immensa cupola di ferro torreggiava su di loro. L'immensità della costruzione li atterrì, in quanto ognuna delle colonne che reggevano l'antico tetto aveva le dimensioni dell'intero salone del palazzo in cui Talarnidh dimorava ad Alban, e la strada d'accesso era un sentiero di giganti. La roccia scintillava sotto la pioggia come ambra. Gli spuntoni che si ergevano sulla cancellata di ferro erano alti come dieci uomini. Pietra ed acciaio sembravano appartenere ad un edificio appena finito di costruire, il metallo assolutamente privo di ruggine, la pietra scevra da qualsiasi scalfittura, tutto di dimensioni enormi, al di là di qualsiasi immaginazione.
— Ho visto coi miei occhi questo posto distrutto e in preda alle fiamme — disse Wondrith — un millennio fa, quando gli Scettri distrussero gli Oscuri Signori.
— È stato ricostruito — disse Fermilondath.
— Non v'è più al mondo nessuno che sia in grado di lavorare pietre come queste. Questa fu l'opera degli Antichi, che ora sono discesi nell'oscurità e nel Sottomondo. Questo è ciò che essi hanno costruito ancor prima che Ral parlasse con loro e imparasse alcuni frammenti della loro incredibile sapienza.

— Vorresti dire che è stato ricostruito per opera di magia? — disse Filindrin.
— Non sapevo che esistesse un tale potere a Tharang — rispose Wondrith, possente Stregone Elfico.
Guardarono in alto verso le misteriose figure disegnate dall'immensità delle pietre, ma la loro attenzione era diretta per lo più alla sottile fenditura fra i due portali, che al confronto faceva apparire minuscoli loro e la terra stessa. Fermilondath propose di proseguire, ed avanzarono cautamente fino alla completa oscurità di quella fessura. Il loro cammino venne intralciato dall'intrico dei rampicanti che crescevano di fronte alla fortezza, sebbene nessuno di essi fosse riuscito a crescere sulle sue mura. Le loro fronde erano nere ed aggrovigliate, e si muovevano non appena gli uomini vi si addentravano. Erano ricoperti di fiori rossi, sebbene l'anno volgesse ormai al termine, e quando gli uomini ne toccarono i petali scoprirono che i loro margini erano affilati, e si tagliarono. Oltrepassarono la singolare vegetazione e, quando furono vicini ai portali, il silenzio si fece assoluto. Gli unici rumori che riuscivano ad avvertire erano il debole stormire dei fiori e il picchiettio della pioggia sui loro petali. Era un silenzio d'attesa.
— Questi sono i fiori di Ral — disse Wondrith. — Sapete tutti come vennero usati nel tempio oltre la palude.
Gli altri annuirono.
— Non riuscite a percepire il male nell'aria? — disse Turnalordath.
— Si direbbe che siamo attesi.
— Guardate! Sulla porta! — disse Filindrin.
Guardarono il portale, sotto gli spuntoni sporgenti, e videro, nel mezzo di ognuna delle due porte, un'enorme figura incisa nel ferro.
— È la lettera "S" nella scrittura dell'Alta Lingua — disse Fermilondath. — Non capisco cosa rappresenti qui. Non abbiamo il tempo di soppesarne il significato. Dobbiamo proseguire. Probabilmente troveremo qualche nemico qui. Entrerò io per

primo. Seguitemi alla distanza di un braccio. Preparatevi a difendervi.
Uno alla volta passarono attraverso la fessura fra gli immensi portali ed entrarono nell'oscurità. Filindrin fu l'ultimo ad entrare, e nel far ciò guardò in alto verso l'enorme lettera "S". Anche se aveva ormai quasi varcato la soglia riuscì a scorgerla ancora mentre cambiava di forma, mutandosi in una parola incisa nel ferro:

SAGOTH

Nel forte di guardia l'oscurità era pressoché totale. Mentre ognuno di loro entrava, la luce proveniente dalla fessura fra i portali scompariva del tutto. Ma non così fu per i rumori. Nel nero più assoluto ogni suono sembrava amplificato di mille volte. Riuscivano a sentire distintamente il loro respiro, il sangue scorrere nelle vene, il clangore delle armature ad ogni loro passo, il battere dei granelli di polvere che cadevano al suolo. Poi udirono delle urla, echi di grida di terrore che sembravano scuotere i loro corpi. Ansimarono e barcollarono, assordati dal frastuono, un rumore distorto in un mastodontico ruggito ma ancora riconoscibile come l'urlo di un uomo in preda ad indicibili tormenti. Durò appena pochi minuti e poi si spense in un singhiozzo soffocato, altrettanto sonoro e terrorizzante. Ma insieme a quel suono era un altro rumore, non del tutto umano, ma animale; il suono di una bestia, o molte di loro, che si stavano cibando. Filindrin, Wondrith e Fermilondath provarono ad aggiungere le loro voci a quel rumore chiamandosi l'un l'altro, ma vennero sovrastati dalle distorsioni, dagli echi e dalla straordinaria amplificazione di ogni suono.
Quando i singhiozzi dell'uomo scemarono la luce cominciò a tornare, dapprima debole, un leggero dardo di luce come di crepuscolo o di aurora dietro di loro, poi anche in lontananza di fronte a loro. La luce aumentò d'intensità fino a quando riuscirono

a vedere gran parte dell'enorme salone. Il portale dal quale erano entrati si trovava alle loro spalle, ed ora dalla fessura filtrava la pallida luce del giorno. Un altro portale, anch'esso socchiuso, si trovava sul lato opposto. Sopra di loro era la cupola. A una certa distanza, verso la porta che era loro di fronte, una lacera figura piegata su se stessa giaceva sul pavimento. Fermilondath, Wondrith e Filindrin vi si avvicinarono.
Era un corpo coperto d'armatura, il mantello lacero e il volto fra la polvere. Fermilondath lo girò e guardò le orbite fisse e cieche del teschio di Turnalordath. Quando lo sollevò il teschio si staccò dallo scheletro dilaniato che cadde a terra con un crepitio di ossa contro il ferro dell'armatura. L'elmo dall'alto pennacchio scivolò dal teschio. Per un momento Fermilondath strinse fra le mani la testa morta del fratello, fissandone gli occhi privi di vista. Poi, con un urlo agonizzante, la lasciò cadere sul pavimento. Gridò ripetutamente, urla prive di significato,' coprendosi gli occhi con le mani. Questa volta non fu necessaria alcuna eco per sottolineare l'orrore di quelle grida. Solo dopo molto tempo Fermilondath smise di urlare. Quindi s'inginocchiò di fianco al corpo.
— O fratello mio — disse, e non aggiunse parola.
La luce aumentò d'intensità, e Filindrin esclamò improvvisamente:
— Guardate là!
Indicò verso la porta sulla parete opposta. Una figura si muoveva lentamente sul terreno. Le loro spade erano ancora sguainate, e Wondrith e Filindrin si scagliarono verso di essa. Questa cercò di fuggire, ma si trovò fra i due. Si voltò quindi verso Wondrith, ringhiando e soffiando minacciosa. Wondrith vide il muso di un grosso ratto su un corpo privo di forma. Il suo pelo era arruffato ed emanava un odore ripugnante. Dalle sue fauci pendevano i brandelli del mantello di Turnalordath. I denti erano ancora sporchi di sangue. Wondrith affondò la spada fra quegli occhi minuscoli e la creatura si contorse morente per terra.

— Ve ne sono altri laggiù nell'ombra — disse Filindrin.
— Dobbiamo portare Fermilondath fuori di qui — disse Wondrith.
— Hai visto come si è fatto chiaro?
Indicò verso l'alto. Nell'immensa cupola erano punti in cui il metallo si era fatto translucido: Potevano vedere il cielo attraverso essi. Anche gli enormi blocchi di pietra delle pareti avevano assunto un aspetto irreale. Corsero verso Fermilondath. Wondrith lo prese per un braccio. Senza bisogno d'aiuto il Signore dell'Alta Stirpe si alzò in piedi. Si tolse le mani dal volto.
— Sarebbe stato meglio se fosse morto in un altro luogo — disse.
— Sapete quanti anni hanno incontrato qui la loro fine? È tutta la mia vita. I vecchi tempi... stanno morendo... e solo il dolore rimane per noi che restiamo.
Non guardò più quel corpo, ma si voltò e avanzò a grandi passi verso il portale sulla parete opposta. Sembrava non essersi accorto dei mutamenti avvenuti nella fortezza. Wondrith e Filindrin lo seguirono dentro Aldel Morn. Quando attraversarono i portali avvertirono un cupo rombo dietro di loro. Si voltarono. Una nuvola di nebbia o polvere, o qualcosa di ancor più etereo si alzò tutt'intorno al forte. Quando questa si fu diradata videro solo macerie. La grande cupola di ferro era crollata, e di essa restavano solo rottami arrugginiti. Le gigantesche colonne e i grandi mattoni si erano frantumati: Ir Angornyekh era caduta come già era avvenuto mille anni prima, quando i Signori degli Scettri l'avevano rasa al suolo.
Wondrith si rivolse a Filindrin: — Qualsiasi cosa dimori qui, è al di là del mio potere — disse. E Filindrin gli riferì la parola che aveva letto sul portale.
Decisero di proseguire, poiché il potere che dimorava nella fortezza era adesso dietro di loro, benché non avessero dubbi che questo li attendesse anche oltre. Raggiunsero Fermilondath e guardarono verso Aldel Morn. Soltanto Fermilondath non si voltò indietro.

Si trovavano in cima ad un vasto altopiano, circondato da monti lungo tutto il suo orizzonte. La terra era illuminata da un eterno tramonto. Né erba né piante crescevano sotto quel cielo senza sole. Il suolo era spoglio e arido, disseminato di massi e bianca cenere polverosa. Qua e là profondi solchi sfregiavano il terreno. Una strada di pietra si snodava avanti a loro. Essa portava a Grathgel, Città del Fuoco Nero. Potevano vederne le torri in distanza. Il loro cammino proseguiva fra le strade di quella città.
Avanzavano in silenzio, Fermilondath quasi senza guardare. I suoi occhi erano fissi verso qualche ignota distanza. L'immobilità della terra spoglia li avvolse come una cappa. Avvertirono la presenza di un grande potere, che attendeva all'interno della terra stessa. Le loro menti non riuscivano a distogliersi dal ricordo di Turnalordath e delle sue urla di morte. Non era più Ral ciò che temevano, ma qualcosa di molto più antico, più oscuro e più potente.
Lontano, nella Foresta degli Incantesimi, Ral volgeva la sua attenzione verso nord, il cuore stretto dalla paura. Aveva inviato le nevi su Anrith e queste erano riuscite a congelare solo le pietre. Altre forze avevano interferito e le sue vittime erano scomparse senza lasciar traccia. A Wirdrilded aveva evocato l'antica maledizione che l'aveva servita già tempo addietro. Uno dei suoi nemici era rimasto lì, ma tre di loro erano riusciti a sfuggirle. Non traeva alcun conforto dalle ossa che fungevano da trofeo nella Valle delle Tenebre Eterne. Ancora più strano, poi, era come Aldel Mora avesse agito a suo sfavore. Per molti anni aveva scrutato da lontano verso le sue torri di tormento, ed ora avrebbe potuto richiamare in vita le vestigia del suo potere che dormivano lì. Ma in uno sbuffo di vento gelido i suoi stratagemmi erano stati spazzati via. Un'altra forza dominante le contendeva la terra. Impotente, Ral aveva magicamente esteso la sua vista attraverso le terre deserte per guardare gli uomini della Cerca entrare laggiù. Gli esseri dormienti nelle tombe non avevano risposto al suo comando. Le ombre non

avevano preso corpo nella forma che ella aveva invocato. Si domandò quale potenza si nascondesse lì e rabbrividì poiché temeva quel misterioso essere di tenebra.
I tre sopravvissuti ad Aldel Morn conoscevano meglio di lei quell'essere di tenebra. Percepivano la sua presenza in agguato dietro ogni svolta e sotto ogni masso. Respiravano il suo orrore nell'aria ferma. Nelle loro menti lo sentivano sussurrare in attesa; in attesa della notte e del silenzio. Erano stati riportati ai ricordi del Tempo prima del Tempo, quando ignote creature abitavano le profondità tenebrose del Pozzo dei Mondi. Poiché ad Aldel Morn le memorie non erano mai scomparse, da prima ancora dei tempi di Ral o di quelli di Sagoth. Sapevano cosa l'essere che abitava le Terre Nere stesse facendo loro, ma non potevano contrastarlo. Le loro menti si soffermavano sull'ignoto e sull'innominabile, ed essi sapevano com'egli fosse sulle loro tracce e li attendesse nel luogo in cui erano diretti.
Entrarono in Grathgel. Le antiche costruzioni degli Oscuri Signori erano state distrutte dagli uomini dell'Alta Stirpe e da Selenthoril, ma le rovine erano ancora immense, al di là di qualsiasi comprensione, ed avevano le forme più ripugnanti, come i pinnacoli di torri che un tempo erano state più alte delle montagne, o gli spiazzi curvi e contorti con pozzi profondi alle loro estremità. Ovunque gli imponenti macigni erano stati polverizzati, ed i loro frammenti, spoglie dalle forme altrettanto strane ed irreali, formavano paesaggi inquietanti che proiettavano ombre misteriose attraverso la città devastata. Come nella fortezza che avevano appena lasciato, non v'era traccia alcuna di porte o di finestre. Se gli Oscuri Signori fossero dovuti uscire allo scoperto i varchi che avrebbero oltrepassato non sarebbero stati del tipo che gli uomini potessero valicare. Crebbe in loro la convinzione che il mostro li attendesse proprio a Grathgel.
Nel cuore della città si ergeva una piccola piramide, obliqua e dalla

forma singolare, al punto da sembrare malformata o disegnata secondo bizzarri schemi artistici nella sua irregolarità. In una città completamente costruita in pietra solo essa era in acciaio. Conoscevano quella costruzione, poiché era lì che gli Oscuri Signori avevano tenuto le loro temibili riunioni. Tutt'intorno ad essa si era svolto un grande massacro quando i Signori degli Scettri avevano marciato su Aldel Morn. Ma prima ancora che i tre riuscissero a varcarne la vuota porta nera dall'oscurità si alzò una voce: — Fermilondath! Fermilondath! Mi hanno intrappolato quaggiù. Giù nel profondo delle tenebre... non riesco a vedere niente, Fermilondath. Non ho più gli occhi... non posso sentire o percepire. Aiutami, Fermilondath! Non capisco cosa mi abbiano fatto... Pensavo di essere morto.
Fermilondath s'irrigidì come una statua e il suo volto si fece improvvisamente pallido. Era la voce di Turnalordath. Un secondo più tardi stava già correndo in avanti. Prima ancora che Wondrith e Filindrin avessero potuto fermarlo era già entrato nell'ingresso. Lo seguirono e, lì dentro, alla luce che filtrava dalla porta, videro Fermilondath, avanti a loro, dirigersi verso un largo corridoio che scendeva ripido nel terreno sotto la piramide di ferro. Alla fine di esso era un'altra luce, così lontana da non poterne scorgere la fonte. Poiché quel passaggio sotterraneo sembrava non aver fine. Wondrith balzò verso l'alto, e tanto grande era quel luogo che poté volare come all'aria aperta. Passò sopra la testa di Fermilondath ed atterrò proprio di fronte al signore dell'Alta Stirpe. Fermilondath si fermò. Poi, visto che l'Elfo non si faceva da parte, sfoderò la sua spada.
— Metti via la tua spada, Fermilondath. È una pazzia. — disse Wondrith, e mentre pronunciava la parola "pazzia" vide una luce insana brillare negli occhi di Fermilondath, e capì quanto le sue parole potessero essere state veritiere.
— Fammi passare, Elfo! — disse Fermilondath.

— Verremo anche noi con te, mio Lord Fermilondath — disse Wondrith. — Se non altro per l'affetto che sentivamo per Turnalordath verremo con te. Ma è morto, Fermilondath. Tu stesso l'hai visto morire.
— Ho udito la sua voce — rispose Fermilondath. — Lui è qui. Ho udito la sua voce qui. Non metterti sulla mia strada, Signore degli Elfi.
Wondrith si fece da parte e Fermilondath gli passò avanti. A poca distanza Wondrith e Filindrin continuarono a seguirlo. La tenue luce si faceva lentamente sempre più chiara. Giunsero alla fine del vasto corridoio sotto la città degli Oscuri Signori. Emersero in una stanza dalle proporzioni smisurate. Ombre dalla forma di bare erano poste tutt'intorno alle pareti, ognuna di esse coperta da una pietra. Nel centro della stanza un feretro, simile agli altri ma senza coperchio, giaceva sul pavimento. Da esso scaturiva la stessa luce fioca che in qualche modo si diffondeva attraverso la volta.
— Vieni via, Fermilondath! È una trappola — disse Wondrith.
Ma non appena finì di parlare la voce misteriosa si fece nuovamente udire, inconfondibile, al di là di qualsiasi dubbio. Era la voce di Turnalordath, e veniva dalla bara di pietra che giaceva nel mezzo del grande salone sotterraneo.
— Fermilondath... non lasciarmi qui. Mi hanno preso tutto, quaggiù nelle tenebre, Fermilondath.
Fermilondath riprese a correre, spada in pugno, e guardò nella cassa di pietra. Dapprima la luce che ne scaturiva lo accecò. Poi, quando riprese a vedere chiaramente, lanciò un lungo gemito e la spada gli cadde di mano. Ancora il volto del fratello che si ergeva di fronte a lui. Era come l'aveva visto l'ultima volta, un teschio ghignante. Ma nella sua disperazione Fermilondath conobbe un nuovo apice di terrore dal quale non sarebbe mai più riuscito a discendere. La bocca di quel teschio si mosse, e dalla gola uscì la voce di Turnalordath che invocava il suo nome. Poi quel mucchio

di ossa marce e spezzate si mosse. Contro qualsiasi legge di natura, l'orribile essere si alzò in piedi. Le mani ripugnanti afferrarono Fermilondath. Fragili dita d'osso lo tirarono, rigido e paralizzato, verso l'orribile cranio. Le labbra del teschio toccarono quelle di Fermilondath in un bacio. E dalla bocca uscì un'esalazione di estremo fetore. Per un momento la creatura lo trattenne senza sforzo alcuno, e l'alito cadaverico soffiò nei suoi polmoni. Quando quelle mani lo lasciarono andare, egli cadde all'indietro. Il suo viso era diventato di un colore verde livido, gli occhi gonfi e le dita strette intorno alla gola. Schiuma gialla gli scendeva dalle labbra. Si contorse e rotolò su se stesso. Wondrith e Filindrin accorsero in suo aiuto, ma preso com'era dai tormenti non riuscirono a tenerlo. Inorriditi lo videro morire, cadendo a lato della bara di pietra.
— Quel che aveva predetto è accaduto — disse Wondrith. — Infine i bei tempi sono passati. Per la prima volta dopo un millennio due dei Signori di Wenyaltrir sono caduti.
— È un altro degli esseri di Sagoth? — domandò Filindrin. Wondrith alzò lo sguardo su di lui.
— Così anche tu hai percepito il cuore del male. Credo di sì. Credo che egli sia tornato qui, ad Aldel Morn, ove così tanti sono coloro che giacciono morti.
Nel pronunciare la parola "morti" sentì il fiato fermarglisi in gola, e il presentimento si fece così forte che si guardò alle spalle. Ma la voce che udì proveniva dalla bara, lontana, fuori dal tempo e impregnata di malvagità.

Scure ed immote le tue ossa morte,
Rigido e freddo come pietra dell'abisso,
Da incantesimo avvolto, trista sorte,
Delle tenebre in eterno,
Resterai fra i tormenti intrappolato
E nessuno i tuoi lamenti ascolterà.

Seguì un lungo silenzio, poi Wondrith disse: — Andiamo via! Siamo in un luogo in cui risiedono i misteri dell'Inferno.
Filindrin guardò la figura senza vita che era stata Fermilondath.
— Devo portare a Talarnidh la sua spada — disse avvicinandosi ad essa.
— Attento a quell'essere nella bara! — gridò Wondrith.
Filindrin lanciò uno sguardo veloce verso la luce grigio-verde che emanava dalla bara. Non si muoveva nulla. Era vuota. Le ossa di Turnalordath e ciò che le aveva fatte muovere erano sparite.
— È vuota — disse. Di colpo la voce riprese beffarda.

Vuoto il feretro è disteso,
La cripta vacua e scura.
Per te da lungo tempo ho preparato
Questo scuro e tristo rogo funerario.
Le tue ossa lo potranno alimentare,
Della tenebra eterna nell'ossario.

Mentre quella voce parlava la luce si tinse di un colore rosso cupo che si attenuava sempre più. Poi fu l'oscurità assoluta. Filindrin sentì la mano di Wondrith stringergli il braccio.
— Abbiamo poche speranze adesso, amico mio, e non possiamo contare sull'aiuto di nessuno — disse l'Elfo. — Avrei solo voluto che la fine non avvenisse in un simile luogo di dolore.
— Lord Wondrith, il pensiero della morte che ci attende mi fa rabbrividire — disse Filindrin, avvolto dall'oscurità.
La voce parlò nuovamente, questa volta tranquilla e quasi sensuale:

La vostra morte sarà colma di dolore,
Al tormento senza fine destinati,
Senza speranza implorerete il mio favore,
Soltanto al mio potere abbandonati.
Vicino è il tempo in cui ognun ch'è nato
Sarà disteso sotto il drappo insanguinato.

Lentamente là luce rossa si riaccese aumentando d'intensità, non già nella bara vuota, bensì nel luogo in cui giaceva Fermilondath. Fiamme tremolanti guizzarono crepitando sul cadavere senza consumarlo. Ma il corpo non rimase a lungo come era caduto. Venne completamente avvolto da bendaggi funerari laceri e insanguinati che gli volteggiavano intorno. Le fiamme si muovevano da un'estremità all'altra della figura interamente fasciata. Un odore di carne bruciata giunse alle loro narici, ma ancora il corpo non si consumava.

Un boato risuonò attraverso le volte immense. I due sopravvissuti della Cerca sobbalzarono soffocando dallo spavento. Tutt'intorno a quelle immense pareti caddero i coperchi scolpiti delle bare di pietra, frantumandosi al suolo. In lontananza videro uscire dall'ombra file di pallidi cadaveri che si ergevano in piedi, silenti guardiani della notte. Tutti, come Fermilondath, erano avvolti in un sudario. Le bende pendevano dai loro corpi, svelandone in parte la pelle tesa e grinzosa che rivestiva le fragili ossa.
— Guarda i loro occhi! — gridò Filindrin, e Wondrith li vide brillare di vita.
— Sono gli Oscuri Signori — disse Wondrith. — O meglio ciò che ne rimane. L'essere che dimora qui li ha posseduti. — Mentre parlava le fiamme intorno a Fermilondath scemarono. — La luce si è accesa perché potessimo vedere i morti — proseguì con voce ferma. — Ma il vero orrore avrà inizio quando la luce si sarà esaurita. Guarda! I cadaveri si stanno muovendo.
Lentamente, a poco a poco, i corpi morti degli Oscuri Signori cominciarono a muoversi. Logori brandelli di lenzuolo penzolavano dalle costole ricoperte di pelle. I rigidi arti si sollevarono. Mormorii uscirono da quelle labbra contratte in un sogghigno. Le vecchie ossa produssero sinistri scricchiolii. Non appena le schiere di cadaveri presero ad avanzare la luce si abbassò

velocemente per poi svanire, e le tenebre riempirono quel luogo sotterraneo. Nell'oscurità i morti avanzavano invisibili, lenti e grotteschi. Le orribili mani erano protese verso gli uomini.
Wondrith sollevò il suo arco elfico e lo puntò verso il soffitto distante. Lanciò una freccia, e mentre questa solcava l'aria pronunciò una frase nel Linguaggio degli Stregoni. La freccia s'incendiò in volo con una brillante fiamma bianca, troppo intensa da potersi guardare direttamente. Di nuovo Wondrith e Filindrin poterono vedere i morti, che erano adesso più vicini a loro ma si erano improvvisamente fermati. La freccia cadde a terra ma continuò a fiammeggiare. Solo quando la luce cominciò ad attenuarsi i corpi degli Oscuri Signori ripresero a muoversi. Più la luce tremula si affievoliva e più velocemente questi avanzavano verso di loro. Wondrith disse: — Questi non sono i non-morti, Filindrin. I cadaveri sono mossi da un altro potere. E questo ha bisogno dell'oscurità. Non può farli muovere alla luce.
— E tu puoi produrre altra luce? — domandò Filindrin.
Mentre pronunciava queste parole l'ultimo guizzo della freccia infuocata si estinse. Nell'oscurità, avvertivano i cadaveri farsi più vicini. Wondrith estrasse una manciata di frecce dalla faretra. Scagliò la prima nello spesso strato di detriti sul pavimento, pronunciando strane parole per tutto il tempo. Lo stesso fece con le altre, fino a formare un ampio cerchio tutt'intorno a loro, e per tutto il tempo i morti continuarono ad avanzare. Solo quando il cerchio fu completato pronunciò l'ultima parola. Un cerchio di luce bianca li circondò all'istante, ed essa non tremava né accennava a diminuire d'intensità. Le frecce non si consumavano. Poiché Wondrith era l'ultimo dei grandi Stregoni Elfici. Al di fuori del cerchio di fuoco i morti li circondavano, immobili e rigidi come pietra.
— Come faremo a passare tra di loro? — chiese Filindrin, per la prima volta con un accenno di speranza nella voce. Wondrith

sorrise.
— Sono soltanto poveri corpi senza vita — rispose.
Incoccò un'altra freccia al suo arco, la puntò verso il più vicino dei morti e la lasciò libera. La freccia saettò nell'aria, colpì il petto del cadavere e un momento dopo il lenzuolo funebre e il corpo asciutto come la polvere ardevano come una torcia. Il fuoco si propagò anche al più vicino degli Oscuri Signori, poi a tre, a quattro di loro, e presto molti di essi furono avvolti dalle fiamme.
— Sfodera la spada! — esortò Wondrith. — Il passaggio dal quale siamo entrati è là davanti.
Filindrin esitò un istante. Poi, precipitandosi oltre le frecce infuocate, cominciò a tirar colpi contro la schiera dei morti che gli sbarravano la strada. I corpi caddero sotto i colpi della sua spada, le membra si staccarono, le ossa si spaccarono, la pelle si asciugò e le carni mutarono in polvere. Presto si trovò in mezzo a loro. Wondrith lo seguì e, mentre i due correvano attraverso l'ampio corridoio che conduceva alla luce dell'esterno, il Signore degli Elfi si voltava di tanto in tanto per scagliare una freccia sul pavimento. Non appena le sue dita la liberavano questa veniva avvolta dalle fiamme. Un sentiero di luce si stendeva dietro di loro. Il suo chiarore aumentava continuamente nei grandi saloni illuminati dalla magia degli Elfi e dal rogo finale degli Oscuri Signori.
Raggiunsero il gigantesco corridoio d'ingresso, e i blocchi di pietra di cui era composto brillavano nella luce bianca, ma l'entrata stessa si ergeva nera davanti a loro. La luce del giorno non penetrava nella galleria, e alla luce del fuoco magico l'oscurità appariva ancora più fitta. Wondrith afferrò Filindrin per un braccio e si fermò. Sembrò fiutare l'aria poi disse al suo compagno di proseguire, ma lentamente. Quindi scagliò una decina di frecce infuocate attraverso l'imboccatura del passaggio.
— Andiamo! I tuoi fuochi non bloccheranno i morti per molto tempo — disse Filindrin.

— Non sono loro che temo — rispose Wondrith. — Hai notato che la luce non filtra attraverso l'uscio? C'è qualcosa là dentro. Posso sentirlo... non ho mai conosciuto nulla di simile. Posso percepire la sua enorme grandezza... È troppo potente, persino per un luogo come questo. È una creatura di Sagoth, un servitore dell'essere che sapevamo essere quaggiù.
— Allora è proprio destino che si muoia in questo luogo? — gridò Filindrin.
— Mi auguro che si tratti solo di morire, ma so che sarà molto peggio — rispose Wondrith.
Attraverso l'ingresso della larga galleria qualcosa cominciò a prendere forma. Dapprima era una lunga ombra che emergeva dall'oscurità, scura anch'essa. Poi crebbe, ogni istante più grande e più nitida, la testa di una bestia ultraterrena, un enorme cane nero. La sostanza di cui era composto era qualcosa di orribile, in costante mutazione, sporca di fango ed emanante un insopportabile fetore. Le sue fauci si chiusero di colpo e il rumore che produssero atterrì i due umani che da soli fronteggiavano una delle mostruosità scaturite dall'Inferno. D'un tratto Filindrin, scuotendosi da una sorta di trance provocatagli dalla vista di quegli occhi belluini, si accorse che Wondrith gli stava parlando.
— Ascolta, Filindrin! Questo è il Segugio Infernale!
Filindrin scosse la testa senza capire. Ma Wondrith sapeva bene di quale creatura si trattasse. Lontano, oltre il Regno dei Morti e le sconfinate distese del Sottomondo, presso il Cancello degli Inferi, sotto le radici dell'Albero della Vita, il Segugio aveva sentito chiamare il suo nome e si era ridestato dal suo sonno. Solo una volta prima d'allora era stato evocato, e questo era stato la causa della morte dell'Alto Re di Wenyaltrir. Adesso si era destato nuovamente dai suoi lunghi sogni di morte e aveva varcato i confini fra la sua stessa inconoscibile esistenza e i mondi di sopra. I confini del mondo si scossero quando il Segugio prese forma ad

Aldel Morn.
— Torna indietro! Cerca un'altra via d'uscita! — disse Wondrith a Filindrin. — Dovrai raccontare quanto hai visto, se sopravvivrai. Cercherò di trattenere la creatura fino a quando avrò vita.
Filindrin cominciò a protestare.
— Fai quanto ti ho detto — rispose Wondrith. — Cosa potresti fare se restassi qui?
Filindrin si avviò verso il grande salone guardandosi affannosamente in giro in cerca di un'altra porta, ma sempre si voltava verso il luogo in cui era rimasto Wondrith. Il muso del cane riempiva la soglia, e la sua ombra cominciò ad espandersi nella camera. Filindrin vide che Wondrith aveva raddoppiato la fila di frecce fiammeggianti, e quando il Segugio cominciò a muoversi verso di esse un gran bagliore scaturì dalla mano del Signore degli Elfi. Ma per quanto quell'ultima freccia ardesse Filindrin scorgeva l'enorme muso di tenebra tra le fiamme, l'ombra del Segugio ancora più visibile della luce stessa.
La creatura scosse la testa, e il suo ansimare era sonoro e affamato. Il suo alito sfiorò le frecce fiammeggianti e la loro luce mutò da bianco a indaco, e poi in un cupo rosso smorto. L'enorme zampa varcò la linea di basse luci tetre. I quarti anteriori del Segugio apparvero anche più grandi quando entrarono nella camera funeraria. La sua stessa sostanza assaliva i sensi. Non era malformato, poiché non aveva una sua forma vera e propria. Wondrith si trovava proprio sotto le enormi fauci e guardava in una voragine di tenebra senziente. Sfoderò la sua spada e la tenne alta sopra la testa e, mentre anche l'ultima luce delle frecce si tingeva di un macabro color rosso, lo stesso Signore degli Elfi si accese di un fuoco bianco e blu.
La grande testa del Segugio si abbassò lentamente su di lui. La saliva schiumava dalla sua bocca cadendo in verdi pozze fra la polvere. Sembrava pregustare la sua vittima. I suoi occhi

scintillarono, bramosi di sangue. Un enorme sospiro uscì da quella bocca come l'eco lontano di un ringhio. La creatura odiava la luce forte. Poi Wondrith spiccò un volo verso le fauci di tenebra, una figura alata lucente e bella, affondando in esse la sua spada lucente. Un altro sospiro si alzò da quella bocca quando Wondrith, volteggiando dinanzi alle enormi zanne, la colpì.
Ma fu il suo ultimo gesto. Dalle zanne stesse fuoriuscì un fiotto di bava, e nessuna difesa, per quanto magica, poteva nulla contro quel fluido. Le ali avvizzirono, i capelli si consumarono e gli occhi bruciarono al contatto di quel fluido al vetriolo. Accecato, cadde a terra, con la carne ingrigita. Contorcendosi per la sofferenza sentì i denti chiudersi sopra di lui, non già taglienti, ma piuttosto carezzevoli. La bestia sollevò il corpo dell'Elfo e lentamente e con estrema delizia cominciò a succhiarne l'anima e la vita. Costui aveva vissuto nel mondo attraverso gli Eoni, da prima dell'inizio del tempo. Nell'agonia e nel terrore conobbe infine per intero il suo destino. Ciò che egli era stato sarebbe divenuto per l'eternità solo un frammento, fatto di memorie infrante e infinito dolore, una piccola parte inanimata di quella bestia immensa. Infine, anche l'ultimo barlume di quella luce cupa svanì nella stanza.
Filindrin si era soffermato abbastanza a lungo per vedere morire il suo amico, trattenuto lì dall'orrore di ciò che stava accadendo. Quando l'oscurità scese nuovamente cominciò a correre, poiché in lontananza, su un fianco della tomba di pietra, vide il contorno grigio di una porta. Non permise a se stesso di pensare a ciò che aveva visto, o all'orrore che si trovava dietro a lui. Un'eternità sembrò passare prima che raggiungesse la porta e la varcasse. Davanti a lui c'era un altro vasto corridoio dì cui non riusciva a vedere la fine, ma solo una luce grigia in lontananza. Corse finché le gambe riuscirono a reggerlo, contando l'infinità di blocchi di pietra che ne formavano le pareti, concentrando su di essi tutta la sua attenzione.

Giunse infine presso una porta più piccola che si apriva in uno di quegli enormi blocchi di pietra. Una luce filtrava da essa, grigia come l'aurora e tetra, ma pur sempre una luce. Scese una rampa di scalini neri e, quando arrivò in fondo, inciampò e cadde in avanti sulle ginocchia. La luce sembrava adesso ancora più cupa, come un manto di nebbia che gli oscurasse la vista. Respirava a fatica, non solo per la corsa a perdifiato, ma perché l'aria era tanto densa ed opprimente da fermarglisi in gola. Sulla parete di una piccola stanza squadrata era un'immagine priva di occhi. La riconobbe come Ral, la Dea Potente. Ma di fronte a lui qualcosa si mosse, una figura alata non più grande di un uomo. Distese le ali che ne avevano coperto il volto, e quelle ali erano spaventose, e gli occhi che celavano indimenticabili.
— Filindrin, Filindrin! Sono io che ti ho chiamato — sussurrò, immobilizzandolo in un incantesimo d'orrore.
Era la voce che aveva parlato loro attraverso la tomba, gelida, chiara e distante. Filindrin si coprì gli occhi con una mano. Sentì qualcosa toccarla, il tocco leggero di un artiglio più caldo del metallo fuso. Cominciò a piangere, e l'incantesimo che lo tratteneva fu sciolto. Girò su se stesso e cominciò a correre, barcollando su per le scale e poi sempre più lontano, attraverso le interminabili gallerie e i corridoi, lasciandosi dietro la pietra lavorata dagli Antichi ormai scomparsi e le statue immonde costruite dagli Oscuri Signori e che loro stessi temevano di guardare.
Uscì alla luce della sera, continuando a correre, senza una guida e senza una direzione, attraverso quella terra malvagia, verso le montagne che si estendevano ad ovest. Mentre correva avvertì alla mano un dolore straziante che non accennava a diminuire. Non si era curato di guardarla fino al momento in cui emerse dalle caverne e vi lesse, sanguinante e marchiata a caldo nella sua carne, una sola lettera: "S".

8
MELURIN

Lentamente, un velo di nebbia davanti agli occhi, Talarnidh riprese conoscenza. Vide una figura avanti a sé e, quando i suoi occhi riuscirono a metterla a fuoco, capì che qualcuno era in piedi davanti a lui. Balzò in piedi e portò la mano alla spada che aveva al fianco.
— No, Talarnidh. È un amico. — La voce di Fandorel proveniva da dietro le sue spalle.
Si girò e vide il Signore degli Elfi chino di fianco a Yeselwir. Sopra di loro si ergevano le sinistre rocche di Nal Vorod e di Monte Guldurin, separate dalla sottile breccia in cui stava Wirdrilded.
— Dove siamo? — chiese. — Come sta Yeselwir?
— Abbastanza bene, credo. O almeno starà bene al suo risveglio. Siamo stati tutti sopraffatti dalla tensione non appena usciti dall'oscurità della vallata — rispose Fandorel. — Per quanto riguarda dove ci troviamo, il nostro amico vi spiegherà tutto ciò che volete sapere.
Talarnidh si voltò nuovamente verso la figura che aveva intravisto. Davanti a lui c'era un giovane, non più di un ragazzo; un pastore a giudicare dalle vesti di pelle di capra e dal bastone che stringeva in

mano. Il volto del ragazzo sembrava preoccupato, ma sorrideva. Dietro di lui si estendevano verdi colline che declinavano verso il mare, le colline pedemontane del grande cerchio di monti che era l'Adanyeth. Sulla costa vide il fumo alzarsi dai camini di un villaggio. Un battello da pesca si stava avvicinando al suo piccolo porto.
— Questa è Melurin, o grande — disse il ragazzo. — Siete giunti dal nulla, quindi dovete essere figli del cielo. Vi rendo onore. Il mio nome è Talak, figlio di nessuno.
— Gli ho detto da dove arriviamo — lo interruppe Fandorel — ma non mi ha creduto. Di certo non ha mai visto un Elfo, e nessuno fra noi deve essere una figura a lui molto familiare.
In quel momento Yeselwir si mosse con un gemito.
— Ascolta, ragazzo — disse Talarnidh. — Vai al tuo villaggio. Di' loro ciò che hai visto. Di' loro che ti seguiremo fin lì. E di' anche che uno di noi forse è ferito.
Il ragazzo annuì prontamente, lasciò cadere a terra il bastone e corse giù per il pendio.
— Tasarnil! — gridò Yeselwir, tirandosi su improvvisamente, ginocchi colmi di terrore.
— È nella valle, Yeselwir — disse il Signore degli Elfi inginocchiandosi e aiutando Yeselwir a tirarsi su. — Noi l'abbiamo attraversata, ma lui è rimasto laggiù.
— Per molti anni è stato mio amico — disse Talarnidh. — Lui sapeva fin dall'inizio cosa ci avrebbe aspettato nella valle. Senza di lui, brancoleremmo ancora nelle tenebre fra gli spettri.
— È morto? — chiese debolmente Yeselwir.
— È ancora vivo — rispose Talarnidh. — Ora è lui la Sentinella di Guldrokh.
— Non possiamo far niente per aiutarlo?
— Un giorno tornerò. Qualsiasi maledizione può venire infranta.
— Io tornerò con te — disse Fandorel.

— Anch'io — disse Yeselwir.
Cercò di mettersi in piedi, ma era ancora troppo debole. Lo sforzo gli fece riaprire le ferite alle mani e alle braccia, che si era escoriate nella valle. Talarnidh lo sollevò con molta attenzione, poi s'incamminarono giù per il pendio, verso il villaggio di Lerod Anth, nella terra di Melurin.
Alcune persone, circa trenta uomini, venivano loro incontro. Con loro c'era il ragazzo che avevano incontrato appena usciti da Wirdrilded. Come lui, tutti erano vestiti di pelle d'animale o di rozzi indumenti di lana grezza. Tutti reggevano bastoni o pastorali. Alcuni portavano lunghi arpioni e uno, l'unico fra loro non più giovane, brandiva una spada. Gli uomini della Cerca si fermarono mentre quelli li accerchiavano in silenzio. Poi l'uomo con la spada si fece avanti insieme al ragazzo.
— Sono questi gli uomini di cui vi parlavo — disse il ragazzo.
— Vi saluto, uomo di Melurin — disse Talarnidh ad alta voce nella Lingua Nordica.
— Vi saluto, straniero — rispose l'uomo, e la parola che aveva usato per esprimere il concetto di "straniero" poteva anche significare "nemico". — Ditemi chi siete, perché siete giunti nelle mie terre e da dove siete venuto.
— Veniamo a chiedervi aiuto. Come potete vedere il mio amico è ferito. Non ho forse mandato il ragazzo ad avvertirvi?
— Il ragazzo è in combutta con loro — disse uno degli uomini, che vestiva una giacca di foca.
— È forse tanto cambiata la gente di Melurin da non accordare aiuto ai feriti? — disse Talarnidh. — Come potrei farvi del male se porto in braccio un uomo che, come voi stesso potete vedere, è debole e sanguinante?
Lentamente il capo degli abitanti del villaggio abbassò la spada.
— E quell'altro? — chiese l'uomo vestito di pelle di foca con tono ancor meno amichevole.

— Sono della Razza Elfica — disse Fandorel. — Quando mai uno di noi vi ha fatto del male?
Il capo ripose la spada nel fodero e gli uomini del villaggio tirarono un sospiro di sollievo.
— Declinatemi i vostri nomi — disse. — Poiché ho deciso che non siete nostri nemici. Il mio nome è Tor. Sono il capo della gente di Melurin.
— Il mio nome è Talarnidh — fu la risposta. — Sono uno dei Peiri, che voi chiamate l'Alta Stirpe. Porto fra le braccia un uomo di nome Yeselwir. Per lui chiedo ricovero.
— Io sono Fandorel di Morena.
S'incamminarono tutti insieme verso il villaggio a picco sul mare, circondato da una palizzata difensiva. La gente era curiosa di loro, ma anche molto cauta. Uno o due di essi continuarono a mostrare segni d'ostilità. Melurin, sotto l'ombra del Dargul, non doveva essere un posto facile in cui vivere. Tor stava correndo un rischio fidandosi di loro. Quella fiducia venne quasi meno quando Talarnidh rispose alla domanda sul luogo dal quale erano giunti.
— Non posso credere che siate giunti attraverso la valle — disse — poiché nessuno ne è mai uscito vivo. State mentendo nella mia stessa casa. Dovete essere giunti fin qui di nascosto da qualche altra parte.
Nella casa del capo scese un silenzio che durò a lungo. Poi una voce disse: — Ma è proprio ai piedi della valle che li ho trovati, ai piedi delle rocche.
Era Talak, il ragazzo che per primo li aveva visti, e subito l'uomo vestito di pelle di foca, il cui nome era Grel, lo colpì sulla bocca scaraventandolo a terra.
— Lascialo stare — disse Tor. — Dice la verità. Non tornerò più su questo argomento, poiché non so cosa sia giusto. Farò così, o straniero dell'Alta Stirpe. Vi lascerò partire per mare domani stesso. Voi ci pagherete, come avete detto essere vostra intenzione. Vi

porteremo a Belengar. Poiché non voglio che vi tratteniate troppo a lungo nella terra di Melurin. Io vi temo.
— È tutto ciò che chiediamo — disse Talarnidh.
Quella notte dormirono bene e profondamente dopo gli orrori della giornata, e non si svegliarono che nella tarda mattinata. Tor li avvertì che il battello da pesca su cui si sarebbero imbarcati era appena tornato. La nave, però, doveva essere ancora scaricata, e i marinai dovevano riposare. Così non sarebbero potuti partire prima del giorno successivo. Talarnidh e Fandorel accettarono di buon grado, poiché Yeselwir non si era ancora rimesso del tutto. La giornata passò bene fra gli abitanti di quel villaggio, e Fandorel raccontava le storie degli Elfi alle donne che filavano e ai loro bambini. Il ragazzo, Talak, era anche lui seduto con loro, e quando Talarnidh lo vide gli parlò: — Voglio ringraziarti per l'aiuto che ci hai dato ieri — disse. — Ecco, accetta questo come ricompensa.
Gli porse una moneta d'oro, che valeva probabilmente più di quanto qualsiasi persona nel villaggio potesse sognare. Ma Talak scosse la testa.
— Sono felice di esservi stato d'aiuto, mio signore. Io sono un figlio di nessuno, e non valgo niente. Ma sono stato io a trovarvi.
Venne la sera e gli uomini del villaggio tornarono alle loro case per mangiare. Ma, mentre sedevano nella grande casa, giunse un messaggio dall'uomo a guardia della porta. Gli uomini impugnarono le armi e uscirono in gran fretta. Fandorel e Talarnidh andarono con loro. Dal cancello che si apriva nella palizzata videro una figura incespicare verso di loro attraverso i campi. Molte volte fu sul punto di cadere, perché procedeva barcollando. Solo quando li ebbe raggiunti alzò gli occhi verso di loro.
I due uomini della Cerca gridarono dall'orrore alla vista del volto scarno con gli occhi sbarrati di Filindrin. Questi non disse una parola. Li guardò muovendo le labbra come cercando di dire qualcosa, ma il suo corpo si contorse in preda a un grande

tormento. Cadde privo di sensi ai loro piedi.
La gente di Melurin lo portò nella casa ove Yeselwir era stato curato. Il loro sospetto nei confronti degli stranieri in mezzo a loro si accrebbe ulteriormente. Tornarono nella grande casa e li lasciarono soli. Filindrin si riprese lentamente, e solo nel cuore della notte riuscì a raccontar loro l'intera storia di ciò che era accaduto ad Aldel Morn. Talarnidh, Fandorel e Yeselwir ascoltarono in silenzio mentre veniva loro detto della fine di Turnalordath, degli esseri che infestavano quei luoghi oscuri e della morte di Fermilondath e Wondrith. Filindrin disse loro quasi tutto, poiché ogni particolare era scolpito nella sua mente. Ma non disse nulla di Sagoth, né dell'ultimo fra gli esseri che aveva incontrato, poiché non poté sopportare di nominarlo. Al termine del suo racconto cadde sul dorso, esausto. Si addormentò quasi subito.
— Così, questa è la fine delle nostre speranze — disse infine Talarnidh. — Il potere di Ral è tornato, più forte che mai. Già quattro fra i miei amici più cari giacciono morti nelle sue terre. Quanti altri di noi può distruggere col solo movimento di un dito?
Sprofondò la testa fra le mani e sedette in preda allo sconforto. Fandorel non disse nulla, ma pensava a Wondrith e alla tenebra nella quale era morto. Fu Yeselwir a parlare.
— Io non ho ancora visto morire i miei amici. Non so se ci toccherà la stessa sorte, ma penso che dovremmo proseguire, mio Principe.
— Dobbiamo incontrare i nostri compagni a Belengar. Spero che sia rimasto qualcuno da incontrare — rispose Talarnidh. — O forse anche Karandar e Melandir sono morti come Fermilondath, Turnalordath e Wondrith? È la fine del nostro lungo tramonto. Questa è notte fonda.
— Ma noi proseguiremo fino a Belengar — disse Fandorel.
— Proseguiremo fino alla nostra morte — lo corresse amaramente Talarnidh.

Alle prime luci del giorno seguente, prima della loro partenza, Talarnidh tornò con Yeselwir e Fandorel ai piedi di Nal Vorod. Lì, in vista dell'ingresso per Wirdrilded e sotto le vette sinistre di Aldel Morn, costruirono un tumulo in memoria dei tre che erano morti e di colui che adesso dimorava a Wirdrilded. Talarnidh intonò nella lingua dei Peiri canti che parlavano del valore e della saggezza di Turnalordath e Fermilondath attraverso il lunghissimo tempo trascorso dagli Anni della Fondazione di Wenyaltrir. Fandorel cantò dolci melodie per Wondrith, grande Stregone degli Elfi, nato nei Tempo prima del Tempo e ora morto. Tutti prestarono giuramento di tornare a rompere la maledizione che intrappolava Tasarnil, Figlio del Sole. Quindi tornarono a Lerod Anth, dove la nave era pronta per la partenza.
— Vado a prendere Filindrin — disse Fandorel. — Il sonno dovrebbe aver alleviato il suo dolore, ormai.
Ma, mentre si avviava, un suono di voci furiose giunse dall'imbarcazione. Una piccola figura venne scaraventata fuori bordo da uno dei pescatori.
— È il ragazzo di nome Talak, quello che ci ha trovati — disse Fandorel.
— Faremmo meglio a vedere di cosa si tratta. Non dobbiamo attardarci per nessun motivo — disse Talarnidh.
Seguirono l'uomo che aveva buttato Talak fuori dalla barca verso un altro peschereccio ancorato di fianco ad essa. Lì c'era Grel, che fra tutti gli abitanti del villaggio era stato il più ostile nei confronti degli stranieri.
— L'ho trovato nascosto nella cabina — disse il pescatore spingendo il ragazzo verso Grel.
— Così la mia proprietà vuole lasciarmi — ringhiò.
— Voglio andare con gli stranieri — rispose Talak guardando in basso.
— Tu sei mia proprietà — disse Grel. — Sono io che ti posseggo.

Tu non dovresti nemmeno salire sulle navi. Sei un pastore. Non ti ho forse frustato a sufficienza ieri, quando hai lasciato il gregge incustodito per andare ad ascoltare le stupide storie di quell'Elfo?
Fandorel s'irrigidì visibilmente. I tre uomini della Cerca si erano avvicinati di fianco al gruppo di persone che si era radunato lì. Grel pronunciava quelle parole con l'intento che i tre ascoltassero.
— Voglio andare con loro — disse Talak, questa volta guardandolo fisso negli occhi. Ciò fu sufficiente a far esplodere dalla rabbia Grel. Balzò in avanti imprecando ed acciuffò Talak. La tunica del ragazzo si strappò, mostrando un corpo gracile coperto dai segni della frusta. Grel diceva il vero quando affermava di essere il possessore di Talak. L'indifferenza della folla indicava che tali manifestazioni d'ira di Grel nei confronti del suo schiavo erano abbastanza comuni.
Questa volta, a causa forse della presenza degli uomini della Cerca, la rabbia di Grel superò ogni limite. Nella sua mano c'era una daga, ed ora sollevava questa, e non la frusta, sul ragazzo indifeso. Ma non riuscì ad usarla su di lui: con un solo movimento Talarnidh aveva estratto la sua spada e l'aveva diretta verso Grel, facendogli cadere l'arma di mano.
— Può darsi che tu possa picchiare il ragazzo, ma l'assassinio non rientra di certo fra i tuoi diritti su di lui — disse Talarnidh con voce ancora più fredda e lo sguardo fisso sugli occhi di Grel.
Senza perderlo d'occhio, si chinò per raccogliere la daga. Grel si volse indietro e guardò verso gli altri. La rabbia gli brillava ancora negli occhi, ma con una punta di paura.
— Forse non posso punire il mio schiavo? — domandò con voce rauca rivolto agli astanti.
— Non è in questione il tuo diritto di picchiare il ragazzo — rispose Talarnidh. — Ma con una daga...
Abbassò lo sguardo verso l'arma che teneva ancora in mano e, quando guardò nuovamente verso di lui, Grel ebbe maggior motivo

di temere ciò che leggeva sul volto del Principe.
— Una bella arma, Grel — continuò Talarnidh, tenendola adesso serrata nella mano sinistra come fosse pronto a colpire. — Ma non è tua. L'ho già vista prima d'ora. È forgiata in acciaio di drago, ed è lavorata nello stile di Wenyaltrir.
Di nuovo Grel guardò intorno a sé in cerca d'appoggio, poiché nel frattempo erano giunti molti uomini di Melurin.
— Vedi, uomo di Melurin, questo pugnale un tempo è stato mio — disse Talarnidh, e il tono minaccioso della sua voce non dava adito a fraintendimenti. — Lo donai a un mio amico quand'egli partì verso le Terre Deserte. Sono passati circa sedici anni da allora. Qui sull'elsa c'è il mio marchio, il diadema di Alban. E qui sulla lama, finemente inciso, c'è il nome della persona a cui l'ho donata.
Porse la daga a Fandorel e il Signore degli Elfi ansimò dopo aver letto.
— Filindrin! Il nome è chiaro. Filindrin!
La punta della spada di Talarnidh era adesso appoggiata alla gola di Grel. La gente di Melurin non disse nulla, aspettando lo svolgersi degli eventi.
— L'ho presa dalla mano di una donna morta, una del mio clan. Il suo nome era Bly, una del popolo di Melurin. È accaduto nell'anno in cui giunsero i Razziatori. Loro la uccisero, e io la trovai laggiù sulla spiaggia. Aveva solo quest'arma con sé, e un marmocchio appena nato.
— Come aveva avuto questa daga? — lo interruppe Talarnidh.
— Ci fu un altro straniero che... Lei divise con lui la sua casa quando questi arrivò. Il mio clan lo considerava un disonore. Non era consentito dalle nostre leggi. Ci ha portato sventura, proprio come voi. Se ne andò via insieme ai Razziatori, e forse fu proprio lui a condurli quaggiù.
— Pensate si trattasse proprio di Filindrin? — disse Yeselwir quasi in un sussurro. Talarnidh fece cenno d'aspettare.

— Che ne è stato del bambino? È sopravvissuto? — chiese.
La bocca di Grel si serrò. Cercò aiuto fra la sua gente, ma questi ora guardavano in terra. Uno o due di loro se ne andarono.
— Il bambino è sopravvissuto, o grande — disse uno del villaggio. — Da quando divenne figlio di nessuno, Grel lo ha tenuto come schiavo. È il ragazzo, Talak.
— Fandorel, va' e porta qui Filindrin — disse Talarnidh. — Yeselwir, tu recati da Tor, capo di questa gente, e chiedi anche a lui di venire qui.
Tor giunse subito e Talarnidh gli raccontò l'accaduto e di come pensava che Talak potesse in realtà essere figlio del suo amico Filindrin. Ora Tor era spaventato da ciò, poiché sapeva che i suoi ospiti sono i signori di Wenyaltrir, sebbene non sapesse che Talarnidh era il Principe dell'Alta Stirpe. Se Talak fosse stato veramente quel che era stato detto, la gente di Melurin avrebbe potuto dover pagare le conseguenze di come Grel aveva trattato il ragazzo quand'era stato suo schiavo. Tor chiese anche di vedere Filindrin, poiché la notte prima, quando era giunto al villaggio, non aveva potuto riconoscerlo. Ma quando Fandorel tornò, questi disse loro che Filindrin non era più nella casa e non riusciva a trovarlo. Talarnidh si volse verso Tor e il capo del villaggio capì ciò che il Principe stava pensando.
— Non è opera mia, signore — disse — né dì nessuno della mia gente. Vi aiuteremo a cercarlo.
Gli abitanti dei villaggio si divisero in gruppi e cominciarono a disperdersi attraverso la terra di Melurin alla ricerca di Filindrin. Con loro andarono anche gli uomini della Cerca. Talak invece si recò nella casa di Grel. Lì c'era la moglie di questi, e Talak andò da lei. La donna cominciò a parlargli non appena lo vide: — Ho riconosciuto l'uomo che è venuto qui. Lo sapevo fin da quando l'ho visto, ieri. È molto cambiato, e tutto in peggio. Nessun altro l'ha riconosciuto, ma io sì, poiché era l'uomo di mia sorella Bly. È tuo

padre.
Sulle prime Talak non riuscì a rispondere, poi tutto quel che riuscì a dire fu: — Se n'è andato.
— L'ho visto partire mentre gli altri erano via. È andato verso est.
— Verso il Cerchio del Terrore? — disse Talak.
— Già. Verso il punto in cui questo si fa più basso e si può scorgere una conca fra le colline. Quello è il luogo verso il quale si è diretto. L'ho visto dalla palizzata. Sono rimasta a guardarlo per molto tempo.
— So dov'è — disse Talak. — È la Valle del Travaglio. È il più povero dei pascoli.
Poi corse fuori dal villaggio, diretto verso Dargul, che gli uomini chiamano Cerchio del Terrore. Incontrò parecchi gruppi di persone alla ricerca di Filindrin, ma nessuno gli rivolse la parola. Corse come non aveva mai fatto prima. Attraversò il ruscello e cominciò a salire a perdifiato le basse colline che costituivano l'inizio del Dargul. Dalla cima di una di queste riuscì a scorgere l'uomo che adesso sapeva essere suo padre. Filindrin stava scendendo verso quella valle.
Talak sapeva che la gente di Melurin evitava quel luogo, non solo perché il pascolo era scarso, ma soprattutto perché l'estremità più lontana della valle si apriva sulle pianure di Aldel Morn. Filindrin procedeva lentamente e con passo incerto. Aveva impiegato molto tempo per arrivare fino a lì e Talak, correndo a perdifiato, sperava di raggiungerlo prima che varcasse i confini di quella terra. Talak riuscì a scorgerlo ancora due volte, ed egli avanzava come se non vi fossero ostacoli sul suo cammino, con gli occhi fissi verso qualche punto lontano nel cielo.
Quando Talak raggiunse la valle, nella sua corsa precipitosa inciampò e cadde sull'erba. Si rialzò guardando avanti, nella speranza di poter vedere ancora Filindrin. In qualche modo riuscì a trattenersi dal gridare nonostante ciò che aveva visto. Si stese

nuovamente per terra alzando impercettibilmente il capo quel tanto che bastava per poter guardare. Davanti a lui si stendeva una valle pianeggiante, dalla forma quasi perfettamente circolare, al centro della quale sorgevano alcune rocce bianche. Filindrin era lì, insieme ad altre tre figure, ed ognuno di essi si trovava su di un punto cardinale di quel cerchio.
Verso est vide un uomo alto avvolto in un lungo mantello nero. Il suo volto, anch'esso scoperto solo in parte, era pallido e tendente al verde, un colore innaturale e in qualche modo spaventoso. Talak aveva già visto un cadavere in vita sua, e non ebbe difficoltà a riconoscerne un altro. La creatura che vide verso ovest era ancora più terribile: lo scheletro di un uomo si ergeva in piedi contro qualsiasi legge della natura, e da esso pendeva un'armatura. Verso nord vide una figura non del tutto ben definita, la cui forma mutava ondeggiando nell'aria, difficile persino a guardarsi. Gli unici particolari ben visibili di quella creatura erano una testa di cane, la lingua che ne penzolava e gli occhi. Da quella bocca senza forma, usciva di continuo un suono, come il lamento distante di innumerevoli persone in preda ad atroci tormenti. Le grandi fauci si muovevano e da esse fuoriusciva saliva infetta. Talak giaceva rigido sul terreno in preda a un orrore quale mai aveva provato in vita sua quando vide Filindrin occupare lo spazio vuoto verso sud.
Per lungo tempo restò lì mentre nella valle non accadeva nulla. Poi si accorse Che la polvere al centro della valle cominciava ad agitarsi. Pensò di avervi scorto anche qualcosa d'altro, ma non poteva esserne sicuro. La luce si fece strana e piena di miraggi. Una nebbia, o forse del fumo, cominciò ad addensarsi in quel punto, mutando di continuo, e le forme che assumeva avevano qualcosa di inesplicabilmente terrificante. Infine non ebbe più alcun dubbio su ciò che vi si era formato: una creatura con ali ripugnanti e occhi che sembravano fissarlo e invitarlo ad avvicinarsi. La creatura parlò e la sua voce era stridula, simile alle grida di un animale

proveniente da nebbie lontane, e incuteva un'inesplicabile paura. Parlava alle quattro figure silenziose: lo scheletro, il cadavere, il cane e l'uomo che Talak sapeva essere suo padre, Filindrin.
— Turnalordath, io ti ho chiamato. Fermilondath, io ti ho chiamato. Nyaqualtelk, io ti ho chiamato — (così almeno suonò a Talak quell'ultimo nome) e il cane si mosse in risposta, ma Talak non riuscì mai a ritrovare nelle sillabe di quel nome la stessa malvagità che aveva avvertito quando quell'essere le aveva pronunciate.
— Conoscete il mio intento — continuò la creatura alata. — Agite... agite!
Quindi quell'essere turbinò in un vortice d'aria e la sua voce assunse un altro tono, caldo, osceno e colmo di desiderio: — Filindrin! O Filindrin! Aspetta... aspetta... aspettami, Filindrin. Sii nulla! Sii tranquillo! Sii spaventato! Aspetta, e io arriverò, Filindrin...
Brandelli di nebbia si sparsero nell'aria e la figura si espanse per tutta la vallata. Un intenso profumo indescrivibile arrivò alle narici di Talak, che d'un tratto riuscì a muoversi di nuovo. Portando le mani alla bocca si voltò e cominciò a correre via. Nonostante ciò che aveva visto, non riuscì ad andare lontano. Poiché suo padre, che non aveva mai conosciuto, era stato in mezzo ai mostri. Si voltò nuovamente verso la piana e rimase ad osservare in attesa. Filindrin, camminando come in uno stato di trance, uscì dalla valle e proseguì barcollante lungo il pendio. Talak si alzò in piedi e si fece vedere da lui. Filindrin si fermò ma, nonostante si trovasse proprio di fronte al ragazzo, a Talak non sembrò che l'avesse visto.
— Quando giungeste qui la, prima volta avevate una moglie di nome Bly. I Razziatori l'hanno poi uccisa. Ricordate, mio signore?
Poco alla volta gli occhi di Filindrin si misero a fuoco sulla figura di Talak. Scrollò la testa da un lato all'altro, lentamente. Poi si guardò indietro, verso la vallata.
— Chi sei tu? — chiese.

— Il mio nome è Talak.
— Ho attraversato un luogo di tenebra. L'essere... non mi lascerà più, ora.
— Ho visto l'essere nella valle — disse Talak. — Lasciate che vi aiuti.
— Non dovrai mai più dirlo — rispose Filindrin.
— Sono vostro figlio, mio signore — disse Talak.
Filindrin lo guardò a lungo, poi ripeté lentamente, quasi in un sussurro: — Non dirlo mai più! Non parlare mai più di questo. Mai più... o vorrà avere anche te.
Talak non capì, ma annuì lo stesso.
— Farò qualsiasi cosa mi ordiniate, mio signore. Volete tornare al villaggio con me, adesso? I grandi signori e tutta la gente del paese vi stanno cercando.
Tornarono insieme. Filindrin non parlò mai. Furono visti ritornare e i vari gruppi che erano in cerca della persona scomparsa vennero richiamati. Nel centro del villaggio, attorniato da un gran numero di persone, Talarnidh sollevò la daga verso Filindrin.
— Filindrin, amico mio, cosa t'angustia? — chiese, e Filindrin rimase in silenzio come se non avesse sentito la domanda.
— Signore, si sente male. È stato nelle Terre Oscure — disse Talak.
— Fai silenzio, ragazzo — ordinò Tor. — Nulla è stato ancora dimostrato, e tu non hai alcun diritto di parlare qui.
Di nuovo Filindrin sembrò dover superare un notevole sforzo per concentrare la sua attenzione. Prese la daga e la esaminò a lungo.
— È la tua? — domandò Talarnidh.
— La diedi a Bly. Sembra esser passata un'eternità, ormai. Non ve ne ho mai parlato, mio Principe, ma un tempo presi moglie. I Razziatori la uccisero e mi fecero prigioniero... — D'improvviso guardò in alto, e poi tutt'intorno a sé. — È accaduto in questo luogo. Questo luogo è Melurin.
— È proprio lo stesso uomo — disse Tor. — Lo conoscevo bene.

Molte persone mormorarono il loro assenso. Per la prima volta si avvertì una certa risolutezza nella voce di Filindrin.
— Dov'è mio figlio? — domandò. Talak gli andò vicino e si fermò davanti a lui.
— Sono qui, mio signore. — Lentamente Filindrin lo raggiunse e gli toccò il viso.
— Se solo fosse accaduto prima... — disse.
— Possiamo considerare risolta adesso la questione, o Tor, capo della gente di Melurin? — domandò Talarnidh.
— La questione è risolta — disse Tor.
— E cosa è stato dei miei diritti? Io ci ho rimesso un ottimo schiavo — disse Grel.
Filindrin non lo guardò nemmeno. Tirò fuori dalla sua borsa un pezzo d'oro e lo gettò ai piedi di Grel. Questi si chinò immediatamente a raccoglierlo, ma dovette fare un balzo indietro, poiché la spada di Filindrin aveva passato la moneta da parte a parte, conficcandola nel terreno.
— Se solo oserai toccare un'altra volta mio figlio, uomo, qualcuno tornerà per ucciderti — disse.
— Ma io vengo con voi, mio signore — disse Talak.
— Invece resterai qui! Ti lascerò dell'oro per comprare una casa e la quota per una barca.
— Io voglio venire con voi — disse Talak.
— No. Non verrai — disse Filindrin guardando verso Talarnidh.
— Sarebbe una follia, in effetti — disse Yeselwir. — Filindrin ha ragione. Il ragazzo deve fare come gli è stato ordinato.
Talarnidh annuì.
— Tocca a Filindrin decidere. Porterò tuo figlio con noi, se lo desideri, amico mio.
Filindrin scosse il capo.
— Dobbiamo partire, adesso — disse, e si allontanò.
Talarnidh prese con Tor gli accordi necessari. Lo pagò bene per gli

uomini che l'avrebbero seguito e per l'affitto della barca. Si assicurò che ci si prendesse cura di Talak. Il ragazzo non si fece più vedere, né Filindrin ne fece più parola.
La barca sulla quale stavano per imbarcarsi era la più grande fra tutte quelle di Melurin. Occorreva un equipaggio di dieci persone per manovrarla, oppure remare se il vento fosse calato. In essa c'erano una cabina e una spaziosa stiva per i pesci. Talarnidh guardò la barca con gioia, poiché era il principe del popolo marinaro di Alban, ed era felice di poter riprendere le vie del mare. Mentre saliva a bordo per raggiungere gli altri uomini della Cerca, guardò indietro verso i monti di Aldel Morn e l'alto Adanyeth, circondato dal lago in cui sorgeva l'Isola dei Sortilegi. Ricordò i compagni che erano già morti. Si chiese se lui e quanti portava con sé avrebbero raggiunto il luogo dell'appuntamento a Belengar.
Fra quei monti sinistri Selenthoril sedeva impaurito. Era a conoscenza delle profondità del potere maligno che era stato risvegliato. Sapeva che gli uomini della Cerca erano stati attaccati. Sapeva che Ral aveva posto le sue trappole ad Anrith. Sapeva che l'antica maledizione di Wirdrilded era stata risvegliata. Ma soprattutto sapeva che qualcosa di innominabile era sorto ad Aldel Morn. Anche disponendo dei poteri dello Scettro Spirituale, non poteva che iniziare ad intuirne l'entità.
A Melurin, l'innominabile aveva cominciato a muoversi. Quando Talarnidh si sporse per salutare Tor, vide lo sguardo del vecchio abbassarsi sull'acqua nei pressi della prora della barca e il suo volto sbiancare. Talarnidh guardò anche lui in quella direzione.
— Cos'è? — chiese Tor in preda al terrore.
— Ho visto qualcosa muoversi laggiù e immergersi nell'acqua — rispose Talarnidh. — Avete visto la stessa cosa, Tor? Il teschio di un uomo che fluttuava fra le onde?
— Ho visto un presagio — disse Tor. — Ossa spezzate che galleggiavano sull'acqua, e un'armatura che ne pendeva. In verità, o

grande, vi dirò che sono contento che voi lasciate questa terra. E sono contento che non abbiate portato con voi il ragazzo, Talak.
— Addio, Tor — rispose Talarnidh. — Non so se torneremo mai quaggiù.
— Addio — rispose Tor. — Possiate scampare alla vostra maledizione.
Mentre questi parlava, Talarnidh avvertiva la sincerità dei timori del vecchio. Di nuovo si domandò quanti sarebbero giunti a Belengar. Si girò nuovamente verso Grel e gridò: — Mollate le cime! Si parte!
La costa e le colline si fecero sempre più piccole dietro di loro. I remi vennero tirati in barca e le vele spiegate al gelido vento del nord. I monti scomparvero sotto l'orizzonte. La prua della nave solcava le onde dell'oceano, cavalcandole e cadendo in mezzo ad esse. Lasciarono Misen Tairail dietro di loro e fecero vela verso Belengar.

9
BELENGAR

Belengar dista da Misen Tairail circa ottanta leghe. La prima notte approdarono in una piccola insenatura presso la terra desolata di Sart Emig. L'aria era fredda e durante la notte dalle Terre Deserte giunse un vento di neve, sebbene fosse solo autunno. Si alternarono in turni di guardia, e la desolazione di quel luogo sembrava riflettere il loro stato d'animo. Metà dei loro erano già stati uccisi e temevano per gli altri uomini della Cerca, Melandir, Erathrir, Karandar e Relnar, che si erano recati verso il passo di Anrith. Uno dei superstiti, inoltre, sembrava ancora molto scosso da quel che era accaduto ad Aldel Morn. Dormirono male quella notte, e quando si levò il giorno seguente si affrettarono a partire. Prima però che lasciassero la baia, uno dei pescatori di Melurin avvicinò Talarnidh, che si trovava insieme agli altri uomini della Cerca.
— C'è un uomo fra voi che ha un figlio fra la mia gente. Dov'è costui?
Talarnidh guardò verso Filindrin, ma questi non disse nulla.
— Perché lo cerchi? — domandò il Principe.
— Il figlio di quell'uomo è stato trovato nascosto sulla barca. Non

sappiamo cosa fare.
— Andiamo alla barca — disse Talarnidh.
— Dovreste dare una bella lezione a quel marmocchio, come facevo io — disse Grel.
— Potrebbe aver ragione — disse Yeselwir. — Cosa intendi fare, Filindrin?
— Non gli permetterò di venire con noi — fu l'unica risposta di Filindrin.
Quando furono a bordo aggiunse solo: — Non verrai con me. Tornerai a Melurin. Non posso lasciarti venire.
— Devi obbedire alle parole di Lord Filindrin — disse Talarnidh. — Imparalo subito o la lezione diverrà più severa.
— Come potrò obbedirgli se mi mandate via? — rispose Talak.
Il vento era forte, e il cielo minaccioso. Le grandi onde dell'oceano immenso sospinsero l'imbarcazione verso ovest non appena partirono in direzione di Belengar. Viaggiarono per tutta la fredda giornata fino alla mezzanotte, quando approdarono con cautela sulle infide coste. Erano ormai vicini a Belengar ma non vollero proseguire fino al castello. Non era sicuro attraversare di notte le terre di Sart Emig. Si accamparono e il turno di guardia toccò a Grel di Melurin. Lui e un paio d'altri guardavano ancora con diffidenza agli uomini della Cerca. Talarnidh aveva notato il suo sguardo pieno di risentimento, poiché era anche lui sveglio e inquieto, e osservava l'uomo che montava la guardia. Vide che Talak era ancora sveglio e così anche Filindrin, che sedeva in disparte ai margini del gruppo. Sembrava non aver dormito affatto dal giorno del suo secondo arrivo da Aldel Morn.
La notte era scura sotto una coltre di nuvole che correva nel cielo. L'unica luce visibile proveniva dalla debole fosforescenza del mare. Questa tracciava il profilo di Grel seduto sulla spiaggia nei pressi dell'imbarcazione. Dalle onde che s'infrangevano contro lo scafo della barca si erse una figura confusa. Alta sull'acqua, si dirigeva

verso terra. Raggiunse la spiaggia e si fermò, uno scarno scheletro vestito di un'armatura. L'acqua gocciolava dalle sue ossa, e alghe pendevano dall'orbita vuota di un occhio.
Esaminò la spiaggia e avanzò con passi lenti e risoluti. Le sue giunture scricchiolavano impercettibilmente, e avanzava barcollando. Era l'essere che Talak, il figlio di Filindrin, aveva visto ad Aldel Morn. Era la stessa figura che avevano visto fra le onde alla loro partenza da Melurin.
L'essere passò di fianco a Grel e questi, udito il rumore secco dei piedi scheletrici nella ghiaia, si voltò a guardarlo e rimase senza fiato dall'orrore. Ma anche nella sua paura riuscì a soffocare l'urlo che gli proveniva dalla gola. Si alzò e incespicando cominciò a indietreggiare. Il mostro continuò a barcollare muovendosi a tentoni, le mani disposte ad artiglio, verso il luogo in cui Talarnidh era disteso. Senza attendere di poter pregustare la vendetta nei confronti del Principe compiuta in vece sua, Grel si voltò e corse precipitosamente verso la spiaggia.
Talak udì il rumore e si girò. Proveniva dalla parte opposta del campo, poi egli lo vide stagliarsi contro il cielo, il teschio e la mandibola ben visibili sotto l'elmo, le gambe d'osso rigide e lente nei loro movimenti. Lo riconobbe come una delle creature delle Terre Oscure e il terrore gli tolse il respiro. L'essere fece ancora due o tre passi passando di fianco al ragazzo, poi emise un urlo nella notte, un grido privo di parole.
Talarnidh, che era sveglio, rotolò su se stesso e vide una figura da incubo stagliarsi sopra di lui. Si spostò di lato e le mani artigliate sfiorarono il suo mantello con un tocco di ossa non-morte. Tutti gli uomini dell'accampamento erano ormai svegli e gridavano allarmati. La cosa si lanciò nuovamente verso Talarnidh con le dita tese e pronte a ghermire. Il Principe sguainò la spada gridando forte al di sopra del frastuono: — Portate una luce!
Vide la figura di Fandorel in mezzo alla calca. Il Signore degli Elfi

recava con sé una torcia accesa, e Talarnidh poté vederne le fiamme attraverso le costole. Lo scheletro tentò nuovamente di ghermirlo, ma ora fu lui a scagliarsi contro la creatura. L'elsa della sua spada s'infranse contro la clavicola di quell'essere, spezzandola. Mentre colpiva ne guardò il volto. Nelle orbite vuote non vide traccia di vita. Non poteva immaginare che l'anima di Turnalordath fosse intrappolata in quel teschio grondante acqua.
Poi Talarnidh girò la lama verso l'alto e l'infilzò in quella testa di morto. I denti e la mascella andarono in frantumi e l'acciaio passò attraverso il teschio. A loro insaputa, Turnalordath era morto una seconda volta. Ma anche il potere delle Terre Oscure che lo controllava svanì. Le ossa rotolarono per terra. Quando Fandorel gli porse la torcia, Talarnidh esaminò l'elmo infranto.
— Era quello di Turnalordath — disse.
— Allora il potere di Aldel Morn controllava il suo cadavere — disse Yeselwir.
— Spero che abbia preso soltanto il suo cadavere — disse Fandorel allontanandosi, mentre Talarnidh lasciava cadere l'elmo fra le ossa rotte.
Il resto della notte portò con sé ben poco sonno. Gli uomini della Cerca si domandavano cosa si fosse risvegliato ad Aldel Morn. Filindrin sedeva da solo in stato di confusione e poco lontano Talak di Melurin lo guardava dubbioso. Si chiedeva che razza d'uomo fosse in realtà suo padre e ne aveva paura, poiché l'aveva visto nella valle di Aldel Morn insieme allo scheletro vivente e agli altri orrori. Prima dell'alba e della partenza degli uomini di Melurin il ragazzo si nascose in una delle grotte che si aprivano su una parete della scogliera. I pescatori non si sarebbero certo attardati a cercarlo, e Talak li guardò ripartire senza di lui. Poi scese di nuovo verso gli uomini della Cerca. S'inginocchiò davanti a Filindrin.
— Non ho potuto obbedirvi, mio signore. Frustatemi forte quanto faceva Grel. È in vostro diritto. Ma non fate di me nuovamente un

figlio di nessuno.
— Stai alla larga da me — rispose Filindrin. — È mio diritto proteggere la tua vita, poiché io devo morire.
— Ne riparleremo una volta giunti al castello — disse Talarnidh. — Dimentichi quel che tuo padre ha dovuto soffrire nelle Terre Oscure. Sembra che tu non capisca quali sentieri stiamo percorrendo.
Nessuno di loro aggiunse più parola con Talak, che li seguiva a poca distanza mentre si dirigevano a sud costeggiando la spiaggia, dove le grandi scogliere a guardia di Sart Emig si ergevano a picco sull'acqua. Procedevano faticosamente attraverso le rocce basse e aguzze ai piedi della scogliera e girarono intorno al promontorio, dove poterono scorgere infine le torri di Belengar.
I suoi bastioni si ergevano a picco sulla scogliera. I blocchi di pietra, enormi, molto più grandi di quelli di qualsiasi altra costruzione di quell'era, sembravano sul punto di lanciarsi nel vuoto sottostante. Le mura a strapiombo erano grigie e spoglie, interrotte soltanto da un'enorme cancellata di ferro. All'interno delle mura difensive c'era una collina artificiale perfettamente regolare, e sulla sommità di questa una scura torre quadrangolare. Sembrava costruita per intero di un unico enorme blocco di pietra alto sessanta metri. Due file di finestre si aprivano tutt'intorno ad essa, così grandi da sembrare costruite per esseri giganteschi, ma l'unica porta d'ingresso era così piccola che non più di due uomini avrebbero potuto varcarla affiancati. Un raggio di sole illuminò la cima della torre e questa luccicò per un istante, simile ad una spada, imponente nella sua grandezza.
— È quella la fortezza di Ral? — chiese Talak.
— Si direbbe che abbia compreso i nostri propositi più di quanto non pensaste, mio Principe — disse Yeselwir. — Cosa sai di Ral, ragazzo?
— No, non è la fortezza di Ral — lo interruppe Talarnidh, rivolto a

Talak. — È Belengar dell'Alta Stirpe, il cui nome significa "Guardiano del Nord". Un tempo da quella torre si poteva sorvegliare l'intera regione. Ma adesso... Non sono più venuto qui fin dalla Guerra degli Scettri. Faresti meglio a calmarti un po' ora, Talak. — Talarnidh non disse più nulla, ma fissò a lungo la grande torre della sua gente.
— Penso che i Razziatori facciano ancora base qui — disse Fandorel. — E forse anche i pescatori. Potrebbero esserci anche i mercanti dell'est che si avventurano oltre il passaggio settentrionale.
— È vero — disse Filindrin. — Si è tenuta qui una battaglia tra i Razziatori e due grosse navi provenienti da Amray. Può darsi che troviamo ancora qualche imbarcazione. Potrebbe riportare indietro mio figlio in vece nostra...
— Andiamo! — disse Talarnidh. — Vi guiderò alla torre attraverso il sentiero principale. Ho già spiegato a Melandir e a Karandar come arrivarci.
— Spero che siano già lì — disse Yeselwir.
Talarnidh li guidò su per la spiaggia, e presto videro un sentiero di pietra che s'arrampicava ripido sul fianco della scogliera, pericolosamente stretto. Ma prima di raggiungerlo, dove le pietre della spiaggia lasciavano posto a una striscia di sabbia, scoprirono alcuni segni poco rassicuranti. Videro sulla sabbia numerose orme che si dirigevano in tutte le direzioni, e su un cespuglio di ginestra lì vicino trovarono un brandello di stoffa. Il tessuto era quello usato a Wenyaltrir ed era simile a quello degli indumenti indossati da Talarnidh. Sapevano che solo Melandir indossava un simile abito. Trovarono anche un'impronta in parte umana e in parte scimmiesca dalle dita innaturalmente lunghe. Ma l'orma misurava un metro di lunghezza. Vicina a essa, nella sabbia, c'erano delle ossa e del sangue. Un corpo era stato scagliato contro la roccia e si era frantumato al punto da non poter più venire identificato. Quando iniziarono a salire per il sentiero vi trovarono la spada di

Erathrir.
— Se non sono nel castello, devono essere morti — disse Talarnidh quando giunsero di fronte al cancello di ferro di Belengar.
— Conosco il tipo di creatura che potrebbe averli presi — disse Fandorel. — Fin dai tempi di Ral, esseri giganteschi vivono nelle Terre Deserte. È possibile che abbiano scelto il torrione come loro covo.
— Sono qui. Ne ho visti alcuni l'ultima volta che ci sono stato — disse Filindrin. — In pochi riescono a sfuggire a quelle creature.
La sua voce era chiara adesso, ma ancora confusa, e il terrore era ancora dipinto nei suoi occhi. Talak lo guardò e avvertì anche lui quel terrore, ma si sforzò di parlare.
— Di cosa vivono i Giganti nelle Terre Deserte? — chiese.
— Della carne degli uomini, figlio mio — fu la risposta. — Ma, almeno, non delle loro anime...
Talarnidh e Fandorel si guardarono l'un l'altro. Sapevano che ciò che Filindrin stava dicendo era vero, ma si stupirono del suo modo di raccontarlo. Entrambi si domandarono se la potente spada fosse stata sufficiente a salvare Melandir e i suoi compagni. Entrambi pensarono alla promessa pronunciata al cospetto di Selenthoril nella lontana Misen Tairail e ai quattro uomini della Cerca che erano già morti.
— Non credo che il cancello sarà una barriera molto sicura — disse Yeselwir dopo averlo esaminato. — È quasi consumato dalla ruggine.
— È stato a guardia del nulla per molti anni — replicò Fandorel. — Ma presto, Yeselwir, guarda laggiù. Qualcosa si sta muovendo nel grande cortile.
Mentre Yeselwir e poi Talarnidh sfoderavano le loro spade, la figura alata di Fandorel si alzò nell'aria, portandosi con un battito d'ali sulla cima del muro e poi giù, come un uccello da preda, verso la piccola figura che scappò via. Era minuscola, senza forma e

confusa. La sua lenta corsa goffa fu intralciata dalie pieghe di un corto mantello che gli pendeva dal corpo. Si stava dirigendo non già verso la torre, bensì in direzione di una costruzione bassa e semidiroccata il cui tetto era per metà sfondato. Mentre Fandorel si dirigeva verso terra intravide di sfuggita un movimento all'interno delle rovine. Quindi scese presso la porta dell'edificio, di fronte alla creatura, la quale cominciò a indietreggiare per poi cambiare idea e ruzzolare nuovamente fra le pieghe del mantello, quando udì il rumore dei passi avvicinarsi in quella direzione.
— Il cancello non è stato un problema — gridò Talak. — Le spade ne hanno avuto facilmente ragione!
— Fermi! — disse Fandorel additando la minuscola creatura. — Ha indosso il mantello di Erathrir.
Con la spada ancora stretta in mano, Yeselwir si fece avanti e prese quell'essere per i capelli. La spada era puntata alla sua gola.
— Dicci dove si trovano, Folletto!
La risposta non giungeva ed egli scosse la creatura e aumentò la pressione della sua spada. Una sottile macchia di sangue apparve sulla gola del Folletto.
— Tutti i prigionieri sono nelle carceri — disse d'un fiato, farfugliando in un tono tanto stridulo che riuscirono a capirne le parole con molta difficoltà.
— Non v'era alcuna prigione — disse Talarnidh.
Il Folletto si girò e additò la porta dell'edificio diroccato dietro di loro. Entrarono attraverso un altro cancello sbarrato, ma questa volta il ferro era già stato divelto. Lungo tutto l'edificio, armi e armature erano sparse in giro insieme a mucchi di stracci e ossa umane. Macchie di sangue coprivano le pareti e il pavimento. Nella parte opposta dell'edificio il tetto era crollato e le sue macerie avevano aperto una buca profonda laddove avevano spaccato anche il pavimento. Gli uomini della Cerca ispezionarono quello che un tempo erano state profonde cantine e ora erano esposte al

cielo.
Più sotto, fra le macerie e i cumuli di sudiciume e sfacelo, videro le figure di alcuni uomini. Uno di essi si alzò in piedi e guardò in alto. I suoi occhi incontrarono quelli di Talarnidh. Rimase senza fiato e poi diede in un forte grido, chiamando ad alta voce per nome il Principe. Era Melandir. In breve trovarono delle corde e Melandir, Erathrir, Relnar e Karandar, seguiti dagli altri prigionieri, furono tirati fuori dalla voragine.
— Questi sono per la maggior parte uomini di Amray — disse Melandir — catturati come noi sulla baia. Vi sono anche alcuni Razziatori e una o due persone provenienti da altri luoghi. Avremo bisogno dell'aiuto di tutti. Adesso siamo in grado di battere i mostri. Ma prima devo cercare una cosa.
Melandir si girò e cominciò a rovistare tra le macerie. Talarnidh lo seguì.
— Cosa intendi per "mostri"? — domandò.
Melandir alzò lo sguardo. Nella mano stringeva una spada. Un sorriso si dipinse sul suo volto mentre soppesava di nuovo Wenyorel fra le mani.
— Allora non li avete visti?
— Ho visto un'impronta — ripose Talarnidh.
Melandir annuì.
— Non" potete farvene un'idea solo da quella. I Giganti di Belengar! Si sono insediati in questo luogo. Probabilmente ne saprete più voi di me, poiché penso si tratti di esseri sopravvissuti alle antiche guerre. Più scimmie che uomini, e immense. Ma il loro capo è ancora più malvagio di loro. Gli altri non posseggono una vera mente, ma lui sì. Nagurad, un Folletto nano, lo guida verso le prede e si ciba dei suoi avanzi. Mangiano anche uomini, naturalmente.
— Come hai fatto a perdere la Spada? — chiese Talarnidh.
— Ci sono venuti addosso di notte — rispose Melandir. — La

Spada mi fu sottratta mentre dormivo, prima ancora di poterla adoperare. Non sono sicuro di quel che avvenne poi. Accadde tutto molto rapidamente. — Rise mestamente. — Ma non vi ho ancora detto di come siamo giunti a Belengar. E voi dovete dirci cos'è accaduto a voi e agli altri. Temo che abbiate incontrato avversità anche peggiori delle nostre.
In poche frasi Talarnidh narrò gli orrori che erano accaduti agli uomini della Cerca presso Wirdrilded ed Aldel Morn. Quando i sopravvissuti della Cerca furono di nuovo tutti insieme, Melandir riferì ai compagni ciò che Talarnidh gli aveva raccontato. La gioia che aveva animato il loro incontro scomparve. In particolar modo Karandar e Melandir non riuscivano a capacitarsi che quattro fra i grandi dei tempi andati fossero periti così d'improvviso.
Karandar era stato molto vicino a tutti loro, come loro a lui, per innumerevoli anni. Sedeva triste e ammutolito in mezzo al salone lasciato decadere dai Giganti e ricordò Fermilondath e Turnalordath dell'Alta Stirpe, Tasarnil che proveniva dai lucenti pascoli dell'Est dell'Est e Wondrith, uno degli ultimi fra gli Elfi Antichi, giunto dal Tempo prima del Tempo, ora morti e avvolti dalle tenebre, migliaia e migliaia di anni caduti nel nulla.
— Racconta tu, adesso — disse Talarnidh a Melandir, il quale narrò ciò che era accaduto ad Anrith e nelle Caverne di Rubino.
— A Samrish, una città della terra di Lothchen, nella quale giungemmo una volta usciti dalle caverne, trovammo le navi di Amray — concluse, poi si voltò in direzione dell'altro gruppo di uomini. — Ammiraglio Andrai, vi invito a dare il benvenuto a Talarnidh, Principe di Wenyaltrir.
Un uomo alto con la barba si fece avanti e prese la mano di Talarnidh, con un sorriso sforzato.
— Vi porgo il mio benvenuto — disse. — Anche se avremmo preferito non incontrare nessuno in un luogo come questo... meno che mai il Principe dell'Alta Stirpe.

— Ci si incontra a proposito, poiché una volta avremmo dovuto farlo nella lontana Alban in cui dimoravo — rispose Talarnidh.
— Il Folletto! Venite, presto! — esclamò improvvisamente Yeselwir.
Videro Yeselwir correre verso la soglia e per un momento la figura di Nagurad, il servitore del capo dei Giganti, si stagliò contro la luce proveniente da essa. Yeselwir raggiunse l'apertura, ma riuscì solo a vederlo sparire dietro un cumulo di detriti. Quando vi giunse, non scorse più alcuna traccia del Folletto. Gli uomini della Cerca e gli altri cominciarono a disperdersi alla sua ricerca, ma Talarnidh e Andrai li richiamarono.
— Ci dev'essere una galleria — disse Talarnidh. — Non abbiamo molte possibilità di catturarlo, ormai.
L'ammiraglio annuì. — Tornerà insieme ai Giganti — disse. — Dobbiamo prepararci a un attacco.
— Faremmo meglio a entrare nel castello, allora — disse Karandar.
Li guidò su per l'angusta scalinata che saliva ripida di fronte alla piccola porta d'ingresso. La fortezza era stata progettata per ostacolare eventuali assalitori, e una volta era stata tenuta da dieci uomini contro un'intera armata. La prima delle grandi stanze a essere munita di finestre si trovava molto in alto nella torre. A ovest, centinaia di metri sotto di loro, si stendeva il mare grigio-verde, a est c'era la desolazione di Sart Emig. Il pavimento era ingombro dalla polvere e dai rifiuti dei secoli. Talarnidh guardò i suoi e i molti altri uomini, e vide che ognuno aveva portato con sé una delle armi del deposito che si trovava sotto di loro.
— Chi prenderà parte alla battaglia? — domandò. — La mia gente vi parteciperà di sicuro ma vedo qui molte altre persone.
— Gli uomini di Amray vi offrono i loro servigi — disse Andrai.
Ma alcuni Razziatori brontolavano fra di loro che quella non era una loro battaglia e che la scelta migliore sarebbe stata la fuga. Uno di loro che si trovava negli ultimi ranghi domandò; — Chi siete voi

per comandarci? '
Talarnidh sguainò la sua spada e la terme diritta di fronte a sé.
— Chiunque ne abbia intenzione può contendermi la carica — disse.
Si girò intorno di modo che la spada li indicasse tutti, uno per uno. Vi fu silenzio. Poi uno dei Razziatori si fece avanti e disse agli altri:
— Questi uomini ci hanno salvati dalla morte, e questo era loro dovere. Ma noi siamo del popolo dei Razziatori. Cos'è stato della nostra vendetta? Devono ottenerla loro per conto nostro? Anche noi combatteremo i mostri. Atreng ha deciso così. Se qualcuno ha qualcosa in contrario, si faccia avanti.
Anche luì sguainò la spada. Questa volta dalle file dei Razziatori si alzò un coro di risate e di grida d'incitamento, al quale si unirono gli uomini di Amray. Pochi rimasero in silenzio e nessuno fece obiezioni a Talarnidh, che impartiva velocemente gli ordini. Coloro che erano armati di arco e frecce furono posti alle finestre della torre. Gli altri avrebbero dovuto nascondersi ai lati del cortile.
Quando tutti furono ai loro posti Talarnidh disse: — Il mio piano è semplice. Le frecce scagliate dalla torre serviranno ad accecarli o quanto meno a renderli furiosi. Non devono potersi accorgere degli uomini che saranno loro attorno. Attaccheremo tutti insieme: qualcuno di noi riuscirà a raggiungerli, e qualcuno non vi arriverà.
Gli uomini cominciarono a scendere la scalinata. Talarnidh vide Talak fra loro, armato di una spada. Nello stesso istante lo vide anche Filindrin.
— Talarnidh! Date un arco al ragazzo — disse, spingendo Talak verso il Principe.
— Me la cavo meglio con la spada — gridò Talak.
— Resterai nella torre — ordinò aspramente Filindrin, con maggior vitalità negli occhi di quanta non ne avesse avuta da giorni. Poi si voltò e scese le scale.
— Ti insegnerò io a usare l'arco — disse Fandorel a Talak. Poi,

quando volse lo sguardo fuori dalla finestra, gridò: — I Giganti! Stanno arrivando!
Vide in lontananza tre strane figure muoversi verso il castello attraverso le Terre Deserte. Talarnidh e i pochi uomini armati di spada che ancora si trovavano nella torre si affrettarono di sotto per nascondersi fra le rovine del piazzale. Dall'alto, l'Elfo osservava il nemico che si avvicinava, avendo Talak alla sua sinistra e alla sua destra l'unico altro essere fra loro che potesse volare. Era questi Celemendil, uno del popolo delle Fate, che era in viaggio con Andrai in qualità di ambasciatore nelle Terre Occidentali. Mentre i Giganti si avvicinavano, le loro dimensioni suscitavano meraviglia in Talak e Fandorel, e terribili ricordi per coloro che li avevano già visti e pensavano alla recente prigionia.
Poiché, sebbene misurassero quasi dieci metri d'altezza, il loro aspetto era simile a quello di orribili scimmie, che a volte camminavano erette, a volte sulle quattro mani, con gli occhi smorti fissi nel vuoto. Una figura più minuta era attaccata ai peli arruffati del primo Gigante e gli sussurrava in un orecchio: il Folletto Nagurad.
Gli uomini nel cortile non potevano vederli avvicinare. Aspettavano, tremanti per il gelo dell'aria del nord. La prima delle creature passò l'enorme cancello, abbassandosi sotto la grande architrave per poi ergersi nuovamente in tutta la sua altezza. Gli altri la seguirono, e si attardarono un po' nei pressi della soglia. Gli uomini ebbero tempo sufficiente per riportare alla mente tutte le loro paure, nauseati dal fetore e dal sudiciume di quei corpi ignudi, reprimendo in gola l'orrore che provavano alla vista dei denti marci, degli occhi animali, degli artigli ricurvi e delle braccia possenti come alberi.
Lentamente gli orribili esseri cominciarono a muoversi attraverso il piazzale, dirigendosi verso la torre. Gli uomini, nei loro fragili nascondigli, guardavano in alto verso quegli ammassi di carne che

li sovrastavano e maledissero gli arcieri per il loro ritardo. Sembrarono passare anni interi prima che la veloce raffica di frecce giungesse dalle finestre della torre conficcandosi nelle carni dei Giganti. Urla e mugghi di dolore, eccezionalmente acuti e stridenti, si levarono da quelle gole gigantesche. Le loro enormi braccia si alzarono a proteggere gli occhi. Vacillarono all'indietro, contorcendosi e urlando.
Erathrir e Karandar, insieme a due uomini di Amray, furono i primi a uscire allo scoperto contro il Gigante più vicino. Uno degli occhi del mostro era già stato accecato da tre dardi, dall'altro sgorgava sangue. Le sue urla si fecero ancora più terribili quando Erathrir e Karandar tirarono fendenti contro i tendini dell'enorme caviglia. Uno dei giganteschi pugni sfiorò appena Karandar, ma fu sufficiente per scaraventarlo a terra come un mucchio di stracci. Colpì nuovamente e questa volta uno degli uomini di Amray lanciò un grido, le gambe spezzate, mentre il suo compagno non emise alcun suono, morendo all'istante sotto quel colpo di maglio. Quindi Erathrir, col gioiello rosso del Re dei Rethrind fiammeggiante sul suo elmo, colpì di nuovo. La sua spada recise il tendine. Il Gigante fece un altro passo barcollante, con una nota di dolore nel suo ululato. Quando cadde a terra era già morente. Erathrir accorse presso la figura priva di sensi di Karandar e cominciò a trascinarlo verso la torre.
Degli uomini che avevano attaccato il secondo Gigante cinque erano già morti, i loro corpi resi irriconoscibili. Nessuna delle frecce aveva raggiunto gli occhi di quell'essere. Ora questo compiva ampi movimenti rapidi verso gli uomini che lo circondavano e nessuno poteva raggiungerne le gambe. Intento a occuparsi degli uomini sotto di sé, non vide le due figure alate lanciarsi contemporaneamente dalla torre, non fino a quando l'agonia provocata dalla spada di Celemendil, che gli aveva tranciato i nervi della gola, non lo fece urlare, e allora cercò di

afferrare quel piccolo essere volante. Ma le Fate di Oucidhaloe un tempo dovevano difendersi dagli attacchi dei pipistrelli di Ral, e potevano muoversi più velocemente di qualsiasi sguardo. Ad ogni maldestro tentativo del Gigante di afferrarlo, Celemendil guizzava indietro per poi tornare all'attacco. Era tutto imbrattato di sangue caldo, ma non era ancora riuscito a recidere la giugulare dell'essere. Le sue ali erano appesantite dal sangue, e cominciava a sentirsi stanco. Fu allora che Fandorel tirò la sua freccia.
Il possente arciere elfico, nato prima dello scorrere del tempo, aveva atteso il suo momento. Il Gigante era così occupato da Celemendil che non vide Fandorel volteggiare a pochi metri da lui, il braccio e l'arco solidi come la roccia. Quindi la corda vibrò e la lucida punta d'acciaio della freccia si conficcò profondamente nell'occhio del Gigante, sprofondando fino a raggiungerne il teschio. La creatura non emise nessun suono, ma per un po' rimase in piedi con la freccia conficcata nel cervello. Poi cadde morto all'indietro.
Restava solo un altro Gigante, ma questo era guidato da Nagurad. Si era ritirato verso il cancello al primo volo di frecce. Perdeva sangue da numerose piccole ferite, ma la sua possanza era ineguagliabile. Improvvisamente si lanciò in avanti. Gli uomini che gli si trovavano vicini morirono uno dopo l'altro, poiché i pugni d'acciaio della creatura sferzavano l'aria come fruste. Altri cinque morirono, Razziatori e uomini di Amray.
Filindrin e Melandir raggiunsero subito l'enorme figura. Filindrin riuscì a colpirne un piede prima che un colpo lo prendesse di striscio scaraventandolo lontano, ferito e privo di sensi. L'enorme mano si strinse intorno a Melandir. Qualsiasi altro uomo sarebbe morto sul colpo in preda ai peggiori tormenti, ma Melandir rimase illeso, poiché stringeva la Spada del Fato. Le dita gigantesche lo portarono verso la bocca cavernosa, ma Wenyorel sferzò a destra e a manca, e il ghigno del Gigante si fece più ampio e si coprì di

sangue.
Mentre questo si volgeva sulla sua preda, Talarnidh raggiunse una gamba del Gigante, e con lui c'era Atreng, il Razziatore che aveva parlato nella torre. Questi ruggì nella sua furia guerriera. Lui e il Principe colpirono insieme. La gamba di quella creatura cedette, ed essa cadde in avanti sulle ginocchia. Melandir venne scagliato via con incredibile forza dalla sua mano e sbatté contro le pietre della torre. Talarnidh trattenne il respiro dall'orrore e nella sua mente balenò il sospetto di non aver visto la Spada nelle mani di Melandir.
Mentre Talarnidh assisteva sfibrato a quella terribile scena, l'enorme pugno del Gigante che si trovava in ginocchio si alzò su di lui, troppo veloce per poter essere evitato. Questa volta fu Relnar a scagliare una freccia, ed essa si conficcò nella gola dell'essere, scomparendo per tutta la sua lunghezza nelle sue carni. La mano sollevata in aria si strinse attorno al collo gigantesco. Il Gigante cercò di rimettersi in piedi, ma la gamba ferita non ne resse il peso e la creatura si contorse e cadde nel suo stesso sangue. Talarnidh girò intorno a quella massa poderosa. Vicino alle mura della torre, Melandir era in piedi. Non aveva mai lasciato la Spada.
Mentre il Gigante cadeva, Nagurad era saltato giù dalla sua spalla ed era fuggito zoppicando e incespicando verso le rovine lì accanto. Vicino a esse si trovava Filindrin. Era caduto lì tra le macerie quando il Gigante l'aveva colpito. Aveva visto il colpo giungergli addosso e si era dato per spacciato. Ma era sopravvissuto, e ora guardava Nagurad venire verso di lui armato di pugnale e scagliarsi contro la sua gola. Filindrin non aveva ancora sguainato la spada. Solo un balzo repentino di Yeselwir poté salvarlo. L'uomo cercava di disarmare il Folletto e alla fine il pugnale cadde a terra, e Filindrin lo allontanò con un calcio. Infine Yeselwir immobilizzò Nagurad, che ancora mordeva e cercava di divincolarsi.
— Uccidilo adesso, Filindrin! — gridò.

— Non può più farci alcun male. Prendiamolo come prigioniero. Non voglio sporcarmi le mani di altro sangue. No, neanche del sangue di un Folletto. Non finché ho la possibilità di scegliere — disse Filindrin.

Lontana da quel luogo, a Thulgarn, il Pozzo degli Uomini-Pipistrello, Ral si domandava quanti dei suoi nemici fossero stati catturati da Nagurad e dai Giganti, pensando a quale altro fra i suoi servitori avrebbe potuto inviare a nord per distruggere gli uomini della Cerca. Fidava che i Giganti non l'avrebbero delusa, ma per qualche motivo il suo cuore era freddo dalla paura e non ne sapeva il motivo. Guardò a nord ma non riuscì a scorgervi nulla, mentre il sole rosso dell'autunno tramontava su Belengar.

10
LE TERRE DESERTE

Il mattino seguente, sebbene fosse solo autunno, sul castello di Belengar cadde una fitta nevicata. Solo la torre si ergeva grigia nella candida distesa tutt'intorno. Un vento pungente spingeva la neve contro il viso dei Razziatori che stavano costruendo un tumulo per le salme dei loro caduti. I corpi dei Giganti erano rimasti insepolti, grottesche forme coperte da una coltre di neve. Nell'alta stanza della torre gli uomini della Cerca si riunirono a consiglio. L'ombra del loro destino, e del male che aveva seguito le loro impronte, li sovrastava. Fu una triste riunione, poiché in tutto ciò che era loro accaduto scorgevano la mano di Ral. Mentre parlavano udirono un frastuono provenire da dietro la porta e l'Ammiraglio Andrai fece il suo ingresso. Con lui giunsero due uomini di Amray che trascinavano Nagurad. Il suo era un corpo deforme, una degenerazione della razza Elfica, la schiena ingobbita laddove avrebbero dovuto essere le ali, una creatura della tribù di Blundaga che portava sul volto il marchio della sua infamia. Gli uomini scagliarono il Folletto sul pavimento, salutarono il loro comandante e uscirono dalla stanza.
— Ecco il prigioniero, Principe Talarnidh — disse Andrai. — Mi

piacerebbe sentire quel che ha da dire.
Talarnidh guardò Andrai con una nota d'incertezza, non del tutto convinto dell'opportunità che questi ascoltasse i loro discorsi.
— Abbiamo raccontato all'Ammiraglio parte della nostra storia, Talarnidh — disse Melandir. — Sa che Ral è implicata in essa.
— Potete fidarvi di me, Talarnidh — disse Andrai. — Sono un ambasciatore della mia gente. So quando è opportuno mantenere il silenzio.
Talarnidh si rivolse a Nagurad. — Da chi ricevi ordini, Folletto?
Nagurad sputò in terra ai piedi del Principe.
— Se non parli ti uccideremo — disse Yeselwir.
Il Folletto sputò di nuovo e non disse una parola. Yeselwir sguainò la sua spada e la alzò sopra la testa di Nagurad.
— No! — disse Talarnidh. — Non voglio che qualcuno venga ucciso a sangue freddo, neanche un Folletto. Ma sarà meglio che tu risponda subito, Nagurad.
— Lasciatemi andare! — rispose il Folletto. — Lasciatemi andare! Non sapete chi sia la mia signora. Vi ucciderà tutti. Non sapete... ma ora ne avrete timore. Ora mi lascerete andare, poiché vi dirò chi è. La mia signora è la Regina delle Streghe. La Regina delle Streghe!
— Il suo nome è Ral — rispose impassibile Talarnidh. — È stata lei ad ordinarti di attaccarci.
— «Cattura gli stranieri che verranno dal nord» — disse Nagurad. — Questo è ciò che mi ha detto. La Regina delle Streghe, è stata lei a ordinarmelo. Ma i miei Giganti uccidono tutti, tutti.
— Siamo noi gli stranieri dal nord? — chiese Fandorel.
— Siete voi. Siete quelli che cercano di uccidere la Regina delle Streghe. Vi conosce bene. La Regina delle Streghe conosce ognuno di voi. Ma non arriverete mai nella Foresta. Nessun uomo può ucciderla. Lei è una Dea. Tutti devono servirla. Queste sono le sue terre. Lei conosce tutto ciò che fate. Mi ha detto che voi sareste arrivati. L'ha detto a Nagurad. I miei Giganti uccidono tutti.

— Ma i tuoi Giganti non hanno ucciso noi — disse Erathrir.
— Vi avremmo uccisi facilmente — sibilò Nagurad. — Ma la Dea vi vuole vivi. Non la raggiungerete mai nella sua Foresta. Lei vi prenderà. Vi scoverà. Allora potrete vedere la Regina delle Streghe. Solo allora.
Il suo accento era legato e difficile da comprendere nonostante parlasse l'Alta Lingua, di uso comune nelle Terre Settentrionali, ma tutti capirono il significato di ciò che aveva detto.
— Così Ral sapeva di noi fin dal principio — disse Yeselwir. — Ci ha osservati e poi ci ha uccisi a uno a uno.
— Portate via quell'essere — disse Talarnidh. Yeselwir afferrò Nagurad e lo scaraventò fuori dalla porta, dove gli uomini di Amray lo presero in custodia.
— Ho capito ben poco di ciò che ha detto, o Principe — disse Andrai. — Per noi, Ral è un nome di leggenda.
— Ho deciso di ammettervi al nostro consiglio, mio signore — rispose Talarnidh. — Così potrete apprendere qualcosa di più su Ral, e non conoscerla solo dalle leggende.
Guardò uno per uno gli uomini della Cerca. Tutti diedero il loro assenso. Allora Talarnidh narrò ad Andrai del risveglio di Ral e del terrore che seminava di nuovo nelle scure foreste fino all'estremo nord, ove risiedeva Selenthoril, ultimo fra gli Alti Stregoni, l'unico che potesse contrastare il potere della Dea Potente.
— Perché allora questo Selenthoril, il cui nome ci è noto anch'esso solo dalle leggende, ha mandato voi in vece sua a combattere la Regina delle Streghe? — domandò Andrai.
— Noi non stiamo andando a combattere Ral — disse Karandar — ma solo a cercare i mezzi con i quali Selenthoril può sconfiggerla.
— Quel che cerchiamo si trova nella città distrutta di Kruakh — disse Talarnidh. — Non possiamo dirvi di cosa si tratti. Ma è bene sappiate che il destino, non solo di Selenthoril, ma anche di tutte le Terre Settentrionali, dipende da esso.

— Allora avete intenzione di attraversare le Terre Deserte di Sart Emig? — domandò Andrai.
— Sì, il nostro cammino prosegue a sud lungo la strada — rispose Talarnidh.
— E Ral scruterà ogni nostro movimento e ci seguirà a Kruakh. Non abbiamo pensato a questa eventualità, Talarnidh. Dobbiamo rifletterci sopra — disse Melandir.
— Hai ragione — disse Talarnidh. Smise di parlare e cominciò a camminare per la stanza, la fronte aggrottata.
— Vi porterò io a Kruakh, per mare — disse Andrai.
— Ci renderesti un servigio incommensurabile — disse Talarnidh. — Potrebbe essere questa la soluzione del nostro problema.
Guardò intorno a sé verso gli uomini della Cerca.
— Potete star certo che Ral saprà subito quando partiremo — rispose Karandar. — Senza dubbio in questo momento la torre dev'essere sorvegliata. Se proseguissimo per nave, ogni baia e ogni insenatura delle Terre Deserte sarebbero altrettanto sorvegliate.
— E Kruakh è il miglior approdo in tutte queste terre — aggiunse Fandorel. — Non vogliamo attirare l'attenzione laggiù.
— Hai un piano, Karandar? — domandò Talarnidh guardando il Signore dei Nani con un abbozzo di sorriso.
— Non ne avrei parlato se non vi fossi stato costretto — rispose Karandar. — È un piano molto semplice, ma io lo trovo il migliore. Ral crede che noi siamo stati mandati a sud per attaccarla. Incoraggiamola in questa convinzione. Alcuni di noi potrebbero proseguire verso sud lungo la Strada nel Nulla verso la Foresta. Di certo la sua attenzione si accentrerebbe su costoro. Si aspetterebbe che essi marciassero nella Foresta alla sua ricerca. Tutte le sue spie sorveglierebbero loro...
— ...mentre gli altri, in gran segreto, partirebbero per mare — rise Fandorel. — Semplice ma efficace. I Nani sono sempre stati un popolo astuto.

— Ma non pensate che Ral si accorgerebbe che nel gruppo vi sono troppo poche persone? — domandò Relnar.
— Il nostro giovane principe ha ragione — disse Talarnidh.
Karandar scosse la testa e sorrise.
— Ral non sa quanti di noi siano stati uccisi dai Giganti. Le sue previsioni sono probabilmente ottimistiche. Non credo che sappia con certezza neanche quanti siano caduti a Misen Tairail. Non dimenticate che ha scagliato tutto il suo potere contro di noi laggiù.
— Allora resta solo da stabilire come ci incontreremo di nuovo — disse Melandir.
— Le mie navi potrebbero attendervi nel porto di Kruakh — disse Andrai — se quelli che viaggeranno via terra riusciranno a raggiungere la città.
— C'è una vecchia strada che porta a Kruakh attraverso la Foresta degli Incantesimi e le montagne verso Chamalat — disse Talarnidh.
— Attraversa la Strada nel Nulla appena a sud della città. Quell'incrocio viene chiamato Crocevia di Takunan. Quando vi giungeranno, gli uomini della Cerca dovranno attendere la notte e poi dirigersi di nascosto verso Kruakh. Ral non potrà sospettare nulla. Si aspetterà che noi ci si diriga verso sud lungo la strada nella Foresta in direzione di Thulgarn.
— Il viaggio via terra richiederà molto più tempo — osservò Fandorel.
— Per quando ci incontreremo a Kruakh coloro fra noi che vi giungessero con Andrai potrebbero aver già trovato quel che cerchiamo.
— Dove avete intenzione di recarvi dopo essere partiti da Kruakh? — chiese Andrai. — Poiché se posso, vi ci porterò.
— Non penso che vi ci vorreste recare, Andrai, nonostante ci rendiate già un servigio ancora più grande. Dobbiamo tornare a Misen Tairail e da Selenthoril, sull'Isola dei Sortilegi.
— Non è peggio di quanto già non m'aspettassi. Principe Talarnidh

— rispose Andrai. — Se si tratta di una cosa di tale importanza, vi andrò.
— Siamo grati a voi e alle navi di Amray — disse Talarnidh incrociando le braccia.
— Coloro che s'imbarcheranno dovranno raggiungere la nave questa sera stessa — disse l'Ammiraglio. — Più tempo si tratterranno qui e maggiori saranno le probabilità che qualche curioso li noti.
— Chi fra noi farà parte di questo gruppo, Talarnidh? — domandò Erathrir.
— Per quanto mi riguarda, io percorrerò la Strada nel Nulla — rispose Talarnidh. — La mia presenza aiuterà a rendere più credibile il nostro stratagemma. E il mio destino sembra ormai legato a filo doppio con quello di Ral. Melandir, tu andrai per mare. Non so se ci sia qualcosa da temere a Kruakh, ma penso di sì. La Spada potrebbe venire utile.
— Bene — rispose Melandir — e vi chiedo che coloro che sono stati con me a Emrurl Arnag possano accompagnarmi di nuovo.
— Mi sembra una saggia scelta — disse Talarnidh. — Karandar, tu conosci già l'antica città.
Karandar annuì.
— Allora gli altri verranno con voi, Talarnidh — disse Fandorel. — Ma cosa dite di Filindrin? Soffre ancora per ciò che è accaduto nelle Terre Oscure. Pensate che sia in grado di affrontare il lungo cammino che ci aspetta a Sart Emig?
Fino a quei momento Filindrin non aveva detto nulla, sedendo silenzioso oltre il loro cerchio. Ora si alzò in piedi d'improvviso e disse: — Verrò con voi, Talarnidh. Non dovrete preoccuparvi per me durante il viaggio. Me la caverò bene. È meglio che io non veda l'oggetto che giace a Kruakh. È meglio che io non mi trovi lì quando verrà ritrovato. — Poi la sua voce si affievolì.
— Non ti sei ancora ripreso del tutto, Filindrin — disse lentamente

Talarnidh. — Sarei più tranquillo se tu andassi con Andrai. Una volta raggiunta Kruakh potresti restare sulla nave. E poi c'è Talak. Il viaggio attraverso le Terre Deserte potrebbe rivelarsi troppo duro per lui.
— Vi dirò che cosa ho deciso per mio figlio — rispose Filindrin. — Ha l'età giusta per servire da scudiero. Lo metto al servizio di Lord Melandir. Questo è il mio volere.
— Perché questa decisione? — domandò sorpreso Melandir.
Talarnidh rispose: — Ciò significa che Talak seguirà Melandir per mare. Se questa è la tua decisione, allora anche tu vorrai percorrere quella via.
— Non capite — disse Filindrin. Si voltò verso Melandir. — È molto meglio che vada così — disse. — Dovrai proteggere il ragazzo. Addestralo a essere forte, addestralo al meglio che ti sarà possibile, ma proteggilo, Melandir!
— Lo addestrerò e lo proteggerò — disse Melandir perplesso. — Ma da cosa vuoi che lo protegga, Filindrin? Vi è forse qualcosa a Kruakh che temi possa nuocergli?
Filindrin non rispose, ma si rivolse nuovamente a Talarnidh. — Verrò con voi, Principe Talarnidh. Non ordinatemi di fare altrimenti. Lord Melandir ha accettato mio figlio come scudiero. Lui ha ora gli stessi miei diritti sul ragazzo. Mio figlio andrà col suo signore.
Talarnidh guardò Filindrin severamente. — Che ne sarà del futuro di Talak? — domandò. — Vuoi ancora che sia riportato a Melurin?
— Non capite. Ne ho fatto uno scudiero e dovrà servire ed obbedire il suo signore, e da lui essere guidato. Lasciate che sia così. Lasciate che segua Melandir, ma tenetelo lontano da me!
Guardò il Principe con aria fiera. Per un po' Talarnidh gli ricambiò lo sguardo quindi, scuotendo la testa, si rivolse a Melandir. — Sei d'accordo su tutto ciò, Melandir? — domandò.
— Il ragazzo ha già una certa età, come ha detto Filindrin —

rispose Melandir. — E questo è il volere di suo padre. Il ragazzo non può tornare indietro; per mare o per terra dovrà venire con noi. Accetto l'offerta.
— Molto bene — disse Talarnidh. — È deciso allora. Melandir salperà verso Kruakh e con lui andranno Erathrir, Relnar, Karandar e Talak, suo scudiero. Filindrin, Fandorel e Yeselwir verranno con me lungo la Strada nel Nulla. Il viaggio per mare sarà molto più veloce. Dovrete aspettarci per una settimana, forse più. Da quel che Selenthoril ci ha detto non ho dubbi che troverete presto l'oggetto di cui siamo in cerca. Ma la vostra attesa sarà pericolosa. Speriamo che il nostro stratagemma funzioni e che l'attenzione di Ral si accentri completamente su di noi.
— L'unica cosa che potrebbe arrecarci ritardo, Principe Talarnidh — lo interruppe Andrai — è il mare stesso. È una strana costa, soggetta a potenti tempeste.
— Spero che non ne incontreremo mai, allora — disse Karandar. — I Nani non amano il mare.
— Cosa faremo di Nagurad, il Folletto? — chiese Yeselwir. — È un servitore di Ral, e ormai sa anche troppo. Sarebbe meglio ucciderlo subito.
— Se è un servitore di Ral, conoscerà di certo le Terre Deserte — disse Fandorel. — Non siamo neanche sicuri di essere in grado di rintracciare il percorso della Strada nel Nulla. Potremmo aver bisogno di una guida.
— Forse hai ragione — disse Talarnidh. — E poi non uccidiamo i prigionieri.
— Allora dovremo almeno legarlo ben stretto — borbottò Yeselwir.
Andrai si diresse alla porta. — I miei uomini e i Razziatori prepareranno le navi — disse.
— Filindrin, vuoi andare a riferire a tuo figlio che l'hai posto al servizio di Melandir in qualità di scudiero? — domandò Talarnidh mentre Andrai usciva.

— Lasciate che sia Melandir a dirglielo — rispose Filindrin. — Ancora una cosa, Melandir. Digli di non rivolgermi più la parola — poi si voltò e seguì l'Ammiraglio fuori dalla stanza.
— È molto duro il tuo atteggiamento nei confronti del ragazzo — disse Melandir.
Filindrin si voltò e disse: — Non posso sapere quando accadrà.
— Avete idea di cosa volesse dire? — chiese Melandir a Talarnidh.
— Penso che si riferisca alla sua morte — rispose mesto il Principe.
— Penso che creda di star morendo per qualcosa di orrendo che gli è accaduto ad Aldel Morn. Cerca di salvare suo figlio.
— Credete che abbia ragione, mio Principe? — disse Karandar.
— Temo di stare per assistere alla morte di un altro amico — rispose Talarnidh.
Melandir scosse la testa e uscì in cerca di Talak. Gli uomini della Cerca si prepararono alla partenza e alla seconda divergenza delle loro strade. Durante la notte Melandir, Erathrir, Karandar, Relnar e Talak salutarono gli altri e s'imbarcarono sulle navi di Amray. Al sorgere del nuovo giorno salparono verso Kruakh.

Prima dell'alba, Filindrin si alzò e si diresse fuori del castello. S'incamminò con riluttanza, avanzando di malavoglia con un'espressione contrariata negli occhi. Su per le valli nere come la pece procedette fra le grigie colline, fino a fermarsi in un luogo riparato in cui le rocce si ergevano in enormi pinnacoli, come se un'intera armata fosse stata congelata lì durante la marcia. Teneva alta sopra di sé la mano sinistra, bruciando dal terrore. Non poteva muoversi né correre via. Poteva solo aspettare, in preda alla paura e alla follia.
Le prime luci dell'alba colpirono il cielo a oriente. Un senso d'attesa rendeva soffocante l'aria fredda e i primi banchi della nebbia di tardo autunno discesero le colline e calarono sulla neve, confondendosi con essa. Tutt'intorno era quiete e silenzio, e solo un

rumore rompeva quel silenzio: quello di Filindrin che piangeva lacrime di disperazione.
— Sono arrivato — gridò poi a voce alta.
Alzò il volto verso il cielo. Su una delle guglie di pietra si formò una nuvola di nebbia dalla sagoma strana.
— Cosa vuoi? — gridò Filindrin avvolto dal vuoto circostante. E le colline risposero, di rimando: — Voglio! — e di nuovo si fece silenzio.
La nuvola di nebbia si spostò sopra Filindrin. Eteree ali si spiegarono, delicate come quelle di una libellula, su di un corpo sottile, e la nebbia si sfaldò allontanandosi da quella figura. Colori si agitarono in essa: blu, rosso ed argento, e scesero su di lui come ad ammantarlo in essi. Solo per un istante Filindrin poté scorgere gli occhi di quell'impalpabile forma.
— No! — urlò. La nebbia si fece più fitta sopra la sua testa. Il suo corpo si scosse e la nebbia scomparve. Un lungo sospiro sommesso uscì dalla bocca di Filindrin. Si girò e, con passo incerto, come se muovesse i primi passi, si avviò nuovamente verso il castello di Belengar.

Filindrin entrò nella stanza della torre e guardò avanti a sé. Davanti alla finestra vide Talarnidh e Fandorel guardare verso il mare.
— Dov'è mio figlio? — chiese. La sua voce era pesante e rauca, e all'inizio provò una certa difficoltà nel parlare.
— Filindrin! — esclamò Talarnidh. — Eravamo in procinto di venire a cercarti. Ti senti bene?
— Dov'è il ragazzo? — domandò Filindrin.
— L'hai mandato sulla nave con Melandir, amico mio — disse Fandorel.
— Richiamatelo! Ho cambiato idea. Deve restare con me — disse Filindrin con voce aspra.
— Sono già partiti — rispose Talarnidh. — Guardavamo proprio le

navi allontanarsi.
Filindrin corse alla finestra. Guardò fuori poi si voltò verso Talarnidh. Per un istante il suo volto mutò in una maschera di furia. Sembrava controllarsi a stento, poi girò su se stesso piegando il capo, quasi soffocando. Poi guardò nuovamente davanti a sé.
— Non voglio che vada via — disse lentamente. — Avrei voluto che mi conoscesse meglio. Avrei voluto che dimenticasse ciò che ha visto.
— Pensavamo che fossi stato calato nella tenebra, Filindrin — disse Talarnidh, parlando con molta attenzione e fissandolo negli occhi. — La tenebra che dimora ad Aldel Morn.
Il corpo di Filindrin si scosse per un istante e una sottile luce di terrore balenò nei suoi occhi.
— L'oscurità è venuta e mi ha chiamato — disse lentamente come un bambino. Poi sorrise. — Ma non sono ancora morto.
— Amico mio, amico mio! Stai bene, ora! È finita! — disse Talarnidh, e strinse a sé Filindrin, ridendo di gioia.
— Sì, è finito tutto, ora — disse Filindrin, unendosi al riso del Principe.
La porta si aprì e ancora una volta Nagurad venne condotto nel grande salone, spinto da Yeselwir. Il Folletto smise d'improvviso di opporre resistenza e sembrò annusare l'aria nella stanza. Li guardò uno per uno poi, improvvisamente e senza una ragione apparente, cominciò a divincolarsi con maggiore violenza. In pochi secondi sfuggì dalla stretta di Yeselwir e corse verso la porta.
— La creatura di Ral sta fuggendo! — disse Filindrin. Poi una saetta di metallo attraversò la stanza. Con abilità e mira ineffabili Filindrin aveva lanciato la sua spada. Questa si piantò per due spanne nella schiena del Folletto. Nagurad cadde morto all'istante.
— Non potevamo correre il rischio di lasciarlo fuggire — disse Filindrin. Estrasse la lama dal corpo del Folletto e lo trascinò fuori dalla stanza.

— Un lancio notevole per una spada — disse Fandorel. — Ma avrei preferito che non lo avessi ucciso.
— Non mi piace che si uccida nessuno dei miei prigionieri — disse Talarnidh.
— Ma stava fuggendo — osservò Yeselwir.
— Sarà meglio che ci prepariamo. Siamo rimasti senza guida, per malvagia che fosse. Speriamo di riuscire a trovare l'antica strada — disse Fandorel.

Il sole cominciava a sorgere nel cielo quando i quattro uomini della Cerca lasciarono il castello di Belengar e cominciarono a percorrere la Strada nel Nulla. Dapprima questa era solo un sentiero erboso diretto verso est, ma quando il sole raggiunse lo zenit la strada curvò verso sud e l'erba divenne rada ed ispida, e nelle sue zolle soffiava un'aria fredda. Ben presto sparì ogni traccia di vegetazione e il sentiero si fece coperto di pietre. Non avevano bisogno di una guida, poiché l'antica strada era ancora perfettamente visibile, un grigio più brillante negli smorti colori del terreno roccioso tutt'intorno. Vedevano forme simili a ossa consumate dal fuoco, vicine e lontane dal sentiero, e talvolta grandi alture tumuliformi si ergevano arcuate intorno a loro, e in esse si aprivano scure caverne. La terra si coprì di chiazze di neve quasi sciolta, che tornarono a ghiacciare col calare del giorno.
Ognuno camminava in silenzio immerso nei propri pensieri in quello statico paesaggio. Si fermarono per breve tempo e consumarono un pasto frugale, ma ripartirono subito, non volendo sostare troppo a lungo fra quéi venti gelidi. Quando cominciò a imbrunire sembrò loro di scorgere qualcosa che si muoveva fra le rocce scure. Si fermarono ma non videro né udirono nulla. Quindi si accamparono in quel luogo ai piedi di un pinnacolo di roccia basaltica. Non trovarono legna per accendere un fuoco e la notte fu piuttosto rigida. Stanchi e affamati cercarono di prendere sonno.

Ma uno di loro montava sempre la guardia.
Prima dell'alba il freddo pungente li risvegliò. Il vento si era fatto più forte durante la notte e ora soffiava forti raffiche di neve sui loro volti. Il giorno si fece un po' più luminoso, ma ancora non riuscivano a scorgere il sole, e nuvole scure che correvano nel cielo portarono altra neve. Il vento si faceva sempre più forte, ululando attraverso le sconfinate distese di roccia e soffiando su di loro un freddo pungente. La neve li colpiva da tutte le direzioni. Proseguirono verso sud il più a lungo possibile, nonostante qualsiasi traccia della strada fosse ormai perduta. La via sembrava estendersi attraverso una vasta valle desolata, nella quale il sibilo della burrasca crebbe fino a diventare un costante urlo soprannaturale.
Infine dovettero rifugiarsi sotto una roccia a strapiombo, la cui grigia ardesia costituiva l'unico punto di riferimento ancora visibile. Anche lì non trovarono sufficiente riparo dal furore della tempesta. Potevano vedere ben poco attraverso la neve che turbinava intorno a loro, solo qualche cespuglio sradicato e qualche albero percosso dal vento, e le bianche pietre delle colline. Solo nel pomeriggio, quando la tempesta accennò a placarsi, si arrischiarono a proseguire. Tutti pensavano a Ral e si domandavano se la tormenta fosse opera sua, in quanto rammentavano il racconto di Melandir sul passo di Anrith.
Quando ripresero il cammino, Yeselwir credette di aver visto qualcos'altro muoversi nella desolazione. Tutti guardarono nella direzione in cui egli indicava ma non videro nulla. I loro indumenti erano zuppi e gelidi. Per gran parte del percorso, fu Filindrin ad aprire il gruppo. Non mostrava alcun segno di stanchezza e Talarnidh, vedendolo procedere avanti a sé con passo spedito, ricordò che egli aveva già visitato quelle terre prima d'allora.
Alla fine del secondo giorno si accamparono di nuovo, e di nuovo Yeselwir scorse un movimento fra le rocce. Nonostante non potesse

identificarla, era convinto che si trattasse sempre della stessa figura. L'additò agli altri e questa volta anche loro furono certi di aver scorto un movimento. Ma era troppo fuggevole e lontano per poter capire di cosa si trattasse.
Un altro giorno volse al termine e percepirono quella cosa muoversi sempre più vicina appresso a loro sul lato est, dove le basse colline fiancheggiavano la strada. Riuscirono a percepire la figura di un uomo, ma la sua forma appariva stranamente indistinta, i suoi contorni sbiaditi. Contro la neve potevano scorgere a malapena la figura, il che era piuttosto singolare, a meno che questa non fosse completamente bianca. Durante tutta la strada li seguì la sensazione della sua presenza. Guardavano continuamente dietro di sé, verso le loro stesse orme nella neve piatta che copriva la Strada nel Nulla, o scrutavano verso est, dove potevano a volte intravedere la pallida figura, talvolta profilata contro l'oscurità di qualche macigno o del cielo cupo e privo di sole. Di notte anche il loro sonno era disturbato. Montarono una guardia ancora più serrata, tremando nel modesto calore di un semplice fuocherello.
Un'altra giornata di marcia spossante attraverso gli spessi cumuli di neve passò, ma l'essere era sempre vicino. Sapevano di essere sorvegliati e cercavano invano di individuare il loro osservatore che si nascondeva nelle ampie distese prive di sentieri tutt'intorno. Quando il pomeriggio smorto avvolse la terra nel suo manto riuscirono infine a intravedere la figura di un uomo alto che correva costantemente di fianco a loro, vestito di cenci e stracci. La quinta notte, mentre gli uomini della Cerca dormivano sotto un pendio scosceso con pareti d'argilla friabile, dalle rocce sopra di loro una testa guardò furtiva Filindrin che montava la guardia.
Il sesto giorno portò con sé folate di vento ancora più frequenti e insieme una maggior certezza della costanza del loro inseguitore. Per tutta la giornata quell'essere elusivo che li pedinava correva

parallelo a loro, fugace apparizione di bianco sporco fra la neve. Sembrava avere la forma di un uomo dell'Alta Stirpe, ma su di esso potevano adesso scorgere i brandelli penzolanti di un sudario sporco di terra. Non si avvicinò mai a tal punto da poter essere catturato o inseguito ma una volta, al calar della notte, corse per un minuto su di un pendio e si trovò interamente nella loro visuale, rigido e raccapricciante contro l'oscurità del cielo. Parecchie volte Fandorel si era precipitato verso di lui, ma ogni volta non era riuscito a trovare null'altro che impronte nella neve che non recavano in luogo alcuno.
Nell'oscurità della notte nera come inchiostro il cadavere, avvolto nel suo sudario, si avvicinò al loro accampamento. La luce del modesto fuoco si era ridotta a tizzoni tremolanti. Fandorel riuscì a scorgere il grigiore torbido di quelle bende solo quando la creatura si trovò quasi su di lui. Era di guardia e la sua spada era sguainata. Fra i cenci che coprivano la testa della creatura vide brillare due occhi di fuoco. Colpì alla cieca verso di questi ma la spada s'impigliò nello spesso manto funerario. Un odore nauseabondo gli pervase le narici, l'olezzo degli unguenti coi quali i morti vengono imbalsamati. Poi l'essere scomparve. Fandorel riattizzò il fuoco e chiamò gli altri, ma durante quella notte di attenta veglia non vennero più disturbati.
Quando all'alba ripresero il cammino la neve aveva finalmente cominciato a sciogliersi, ma la poltiglia e il fango non aiutarono di certo la loro marcia. Non scorsero più segno alcuno della cosa che li aveva seguiti, ma continuavano ad avvertire la presenza del loro inseguitore nascosto fuori di vista nei luoghi deserti di quella terra desolata. Infine scorsero una linea scura profilarsi all'orizzonte davanti a loro e presto si trovarono a camminare lungo il fianco di un'infinita moltitudine di alberi, il limitare settentrionale della Foresta degli Incantesimi. Si accamparono sotto le fronde scure dei pini gocciolanti. Filindrin fece il primo turno di guardia.

Nella luce grigia, prima che si facesse notte fonda, la figura ammantata, nascosta e silenziosa, stava in ascolto di un'altra figura ancor più sinistra che le parlava. Scese l'oscurità. Nonostante il colpo sulla sua spalla fosse stato leggero, Fandorel si svegliò di soprassalto e al suo risveglio trovò davanti a sé gli occhi del cadavere. Aprì la bocca per lanciare un grido e in quel momento respirò il fiato di quell'essere, mentre le labbra di questi toccavano le sue. Cadde all'indietro soffocato.
Dal bordo dell'accampamento si alzò un improvviso grido furioso che svegliò Talarnidh e Yeselwir. Come Fandorel, anche il Principe trovò davanti a sé quegli occhi. Rotolò via, cercando di resistere al nauseabondo miasma dell'Alito di Spettro che già gli pervadeva i polmoni. La sua spada colpì il volto della creatura mentre le mani lo afferravano alla gola come artigli. Si udì il lieve rumore di un'incrinatura, come se il teschio di quell'essere si fosse spaccato, e il fetido odore dolciastro si fece più intenso. La tela bianca si strappò dal volto dell'essere e per un istante Talarnidh vide di nuovo il volto raggrinzito del defunto Fermilondath. Il secondo colpo lo prese in pieno e Talarnidh vide la sua spada conficcarsi nel teschio dell'amico perduto. Il Principe cadde all'indietro, boccheggiando per le mortali esalazioni, lo stesso Alito di Spettro che aveva ucciso Fermilondath ad Aldel Morn e che adesso veniva emesso dal suo cadavere per avvelenare i suoi compagni
Una moltitudine di figure piombò nell'accampamento. Una ventina di uomini, vestiti di pelliccia e armati di asce e spade, entrarono nel circolo formato dalla luce del fuoco. Due di essi trasportavano il corpo già legato di Filindrin. L'avevano catturato ai bordi dell'accampamento. In breve catturarono anche Fandorel e Talarnidh, che scalciavano di fianco al cadavere di quello che era stato Fermilondath.
— Questi due sono ancora vivi — disse una delle figure.
— Quaggiù ce n'è un altro — urlò una seconda figura.

— La Regina delle Streghe aveva detto che ne sarebbero arrivati quattro — fu la risposta.
— Già, ma non ha mai detto che uno di essi sarebbe stato un essere simile a questo.
L'uomo che aveva parlato sollevò l'ascia e staccò la testa dal corpo di Fermilondath.
— L'altro è quassù — arrivò un urlo, subito accresciuto da alte grida.
Con le spalle contro un albero Yeselwir, spada in mano, fronteggiò i servitori di Ral. Questi gli si avvicinarono cautamente, poi due di loro balzarono in avanti. Yeselwir scansò la stoccata di uno e ferì il braccio che reggeva la spada dell'altro.
— Prendetelo vivo, stolti! — gridò uno degli assalitori. — La Regina delle Streghe li vuole tutti vivi!
— Portatemelo qui vivo! — gridò un altro, evidentemente il loro capo.
Adesso procedevano cautamente, muovendosi fuori dalla portata della spada in movimento di Yeselwir. Un altro attacco fallì, e questa volta uno di loro giacque morto ai piedi di Yeselwir mentre altri due perdevano sangue dalle ferite inflitte loro dalla spada di questo. Ma gli ultimi gli si fecero addosso tutti insieme ed egli vide le asce alzate verso di lui scintillare alla luce del fuoco. Una di esse si conficcò nell'albero, vicino alla sua testa. Di nuovo risuonò il comando di catturarlo vivo, ma l'uomo che aveva lanciato l'ascia era già morto, cadendo all'indietro con la gola che versava sangue nel punto in cui la spada di Yeselwir l'aveva tagliata. Presto altri due fra gli uomini di Ral giacquero morti ai suoi piedi. Il suo braccio cominciò a stancarsi. Gli assalitori continuavano a farsi sotto. Ancora una volta la spada colpì e poi, girando su se stessa, colpì di nuovo in un'altra direzione. Due dei nemici caddero coperti di sangue, ma Yeselwir non vide il terzo attaccarlo alle spalle da dietro l'albero. Un randello si alzò e calò su di lui e Yeselwir crollò a terra,

la spada ancora stretta nella mano destra.
Il fuoco morente guizzava ancora nell'accampamento ormai vuoto. Da lontano veniva il rumore dei servitori di Ral che trasportavano i prigionieri attraverso la foresta. Solo i cadaveri rimasero, i loro morti e la salma di Fermilondath, un tempo potente guerriero e signore e ora morto per la seconda volta.

11
LO SCETTRO MORTALE

Dal ponte della nave ammiraglia Melandir scrutava l'orizzonte, mentre, le prime luci dell'alba striavano il cielo notturno.
— Credete che il tempo continuerà a esserci avverso? — chiese.
— Forse — rispose l'Ammiraglio. — I venti dominanti spirano da sud-ovest. Ma potrebbero esserci ancora più sfavorevoli. Questa è una costa difficile, e l'autunno è stagione di tempeste. In condizioni normali mi sarei tenuto un centinaio di leghe più al largo in mare aperto.
Mentre i due parlavano, i marinai corsero sul ponte e si arrampicarono sul sartiame. La boma girò e per un momento la vela penzolò inanimata. Poi riprese vento, e la nave si diresse su una nuova rotta. Si lasciarono dietro la terra, e il vascello cominciò a oscillare sulle onde oceaniche. Quando il sole si fu levato, Andrai riunì sul ponte tutti gli uomini. Sulla battagliola giacevano i corpi degli uomini di Amray che erano caduti. Uno per uno, avvolti in drappi funerari e appesantiti con piombo, furono consegnati alle scure onde dell'oceano. Per tutto il tempo, secondo i costumi di Amray, un tamburo suonò a morto.

Durante tutta la giornata le navi mantennero la rotta verso sud con notevole rapidità nonostante i venti contrari, seguendo la costa che si delineava appena sopra l'orizzonte.
La notte seguente Melandir si svegliò. I rumori provenienti dallo scafo di legno della nave si erano fatti diversi. Salì sul ponte. Le prime luci erano ancora di là da venire. Le, raffiche di vento sul suo viso erano più forti. Uno per uno gli uomini della Cerca lo raggiunsero. Presto anche Relnar e Karandar, che non conoscevano nulla della navigazione, avvertirono che le onde si stavano facendo più alte e violente. I marinai avevano ridotto già gran parte delle vele, e ora terzarolavano anche la randa.
— Conosco questo tipo di vento — disse Talak. — Sta per giungere una tempesta.
— Non voglio saperne nulla! — disse Karandar. — Vado sottocoperta.
— I Nani non amano il mare — rise Melandir.
Talak sorrise e, per la prima volta da quando avevano lasciato Belengar, sembrò non pensare a suo padre che lo aveva mandato lontano da sé.
Prima che fosse passata un'ora il vento mutò in una furiosa burrasca carica di neve e nevischio. Le navi di Amray correvano al vento, tutte le vele ammainate, e gli alberi incurvati scricchiolavano come se la tempesta volesse strapparli dalla nave. Per un'intera giornata vennero sospinti fuori rotta e si allontanarono dalla loro destinazione, i portelli dei boccaporti ben chiusi e il timone fissato saldamente. A ogni beccheggio la prora delle navi scosse dal vento s'immergeva fra le onde e il mare si riversava sul castello di prua abbattendosi sui ponti e spazzando via tutto ciò che non era stato assicurato con funi.
La tempesta si placò soltanto verso sera. La nave di Andrai non aveva riportato danni granché rilevanti e gli uomini si affrettarono a riparare il sartiame. Dell'altra nave non v'era traccia alcuna. La

scorsero soltanto al calar della notte, lontana e sballottata da onde ostili, l'albero maestro spaccato a metà altezza. Infine le due navi riuscirono ad assicurarsi l'una all'altra mediante una gomena e procedettero legate insieme nella notte. Tutta la giornata successiva fu spesa nella costruzione di un albero di fortuna, e solo allora le due navi ripresero il loro viaggio verso Kruakh dal pieno oceano in cui la tempesta li aveva sospinti.
Avvistarono la terra nel pomeriggio del settimo giorno dopo la partenza da Belengar. Al tramonto le due navi approdarono nel grande porto dell'antica città di Kruakh. Nella penombra riuscivano a scorgere soltanto ombre confuse, le rovine di quelli che un tempo erano i magnifici palazzi di quella città, le cupole e le torri crollate che assumevano strane forme contro il cielo. Più vicino a loro, il mare ormai nero lambiva i pallidi contorni dei frangiflutti e dei moli abbandonati.
Il mattino seguente, Relnar e Talak furono i primi a salire sul ponte. Nessuno di loro aveva visto una simile città prima d'allora. Per Talak la distesa di quelle rovine era al di là di ogni comprensione, mentre Relnar non riusciva ad immaginare come una città tanto più vasta della sua Chamalat avesse potuto diventare una tale desolazione. Le innumerevoli strade, piazze e viali erano divenuti un folto bosco d'alberi di pino. I resti di file interminabili di case in rovina erano una lussureggiante distesa di rovi e pruni, e le mura diroccate degli edifici scoperchiati ospitavano soltanto erba e ortiche. In alcuni punti anche le rovine erano crollate e i margini delle strade erano indistinguibili fra i cumuli coperti dalla vegetazione.
Anche così, deserti nella loro rovina, i resti dei grandi palazzi dell'Alta Stirpe rivelavano ancora la maestà dell'antica Kruakh, nonostante tutte le cupole e le guglie fossero crollate e i colonnati caduti. Nel centro della città, costruita in granito grigio-azzurro e apparentemente intatta, sorgeva l'enorme cupola dalle forme

singolari della Cittadella di Kruakh, le sue lastre di cristallo scintillanti alla luce del sole.

— Faremo ritorno alla nave questa sera — disse Melandir, e gli uomini della Cerca si prepararono a remare verso la città.
— Manderò i miei uomini a cercare dell'acqua — disse Andrai. — Piazzerò alcune guardie sulla banchina. Spero che riusciate a trovare quel che cercate.
Poi li guardò allontanarsi fino a quando misero piede sulle rive della città di Kruakh.
— Selenthoril ha detto che lo Scettro si trova nella Cittadella, Karandar. Come ci si arriva da qui? — domandò Erathrir.
Karandar alzò lo sguardo verso l'immenso palazzo che dominava la città.
— Un tempo fu la fortezza e il palazzo di uno dei Nove Re di Wenyaltrir — disse. — Questa città era allora fiorente, così come lo erano le Terre Settentrionali. Un tempo dimoravo qui, ai tempi di Kivandoril, Re di Boragalif.
— Allora puoi guidarci laggiù? — lo interruppe Erathrir.
— Avrei potuto farlo molto più facilmente un tempo — rispose Karandar. — Ma potete chiaramente vedere come sia stata ridotta la città. Fu saccheggiata dagli Oscuri Signori, e in essa si tenne battaglia durante la Guerra degli Scettri. L'Alta Stirpe la rioccupò per qualche anno, ma la cosa non poteva durare. Poiché allora erano già rimasti in pochi.
— È mai diventata una delle città degli Oscuri Signori? — domandò Relnar.
— No — rispose Karandar. — Tennero Belengar per un certo tempo, e lì dimorarono; ma Kruakh non l'occuparono mai. È rimasta completamente deserta per un migliaio d'anni.
— Allora non sei in grado di trovare la strada per la Cittadella? — disse Melandir.

— La troveremo. La mia familiarità con alcuni di questi luoghi potrà esserci d'aiuto — disse Karandar.— Questo in cui ci troviamo è il Molo dei Mercanti di Spezie. Se proseguiamo lungo il porto fino a quell'alto edificio che vedete laggiù... — indicò l'edificio e la sua voce si affievolì. — Presumo che si tratti di uno dei depositi di granaglie — mormorò. — La strada per la Cittadella dovrebbe trovarsi là dietro.
Seguirono Karandar attraverso gli enormi lastroni di pietra lungo il molo. Lì almeno v'era poco che potesse crescere e, nonostante le lastre fossero in qualche punto sbrecciate e coperte di alghe scivolose, in breve riuscirono a raggiungere l'edificio diroccato che Karandar aveva indicato loro. Erano giunti quasi alle porte della città e verso nord, oltre l'antico canale, si ergevano le scogliere chiamate Kamathanlar. Come aveva detto Karandar, una delle strade principali aveva collegato un tempo quel luogo alla Cittadella. Ai lati della strada sorgevano alti edifici i quali, molto tempo prima, erano crollati su di essa. Un groviglio di vegetazione e numerosi alberi ne coprivano le macerie, minacciando di inghiottire anche i resti dei palazzi ancora rimasti in piedi. La neve scipita e il fango avevano reso scivolose tutte le superfici.
Con le spade e a mani nude cominciarono ad aprirsi la via. Occorse loro quasi mezza giornata per raggiungere il grande portale della Cittadella, e questo si rivelò essere un altro ostacolo. Parte dell'architrave era caduta davanti ad esso, e non c'era modo di attraversarla. Passarono un infruttuoso pomeriggio, dapprima a cercare un altro ingresso, poi tentando di aprirsi un varco nella muratura diroccata del portale. Alla fine di quella giornata il grande edificio circolare era ancora inespugnato come lo era sempre stato. Guardarono in alto verso le enormi mura ininterrotte e le finestre incassate nell'ampia curvatura del palazzo, irraggiungibili. Quindi fecero ritorno, stanchi e stremati, alla nave.
Il mattino seguente tornarono al cancello portando con sé dieci fra

gli uomini di Amray, ognuno dei quali recava un pennone della nave di Andrai. Uno per uno i grossi massi caduti vennero rimossi facendovi leva e vennero allontanati dalla soglia, fino a formare un passaggio sufficientemente largo da potervi strisciare dentro. I marinai ritornarono alla loro nave e gli uomini della Cerca penetrarono nella Cittadella di Kruakh.
Una luce chiara sopra di loro illuminava la via, penetrando attraverso le fessure delle gigantesche mura di pietra grigio-azzurra. Si trovarono in un corridoio che portava nel cuore della Cittadella. Contro la luce che proveniva dal fondo del passaggio si profilava una figura scura e immobile. Camminarono in silenzio verso di essa, timorosi della calma improvvisa e inquietante di quel luogo. Raggiunsero la fine dell'immenso corridoio e lì videro una statua di bronzo brunito. Oltre ad essa si estendeva la vastità del salone principale della Cittadella.
Talak indicò la statua.
— Cos'è quella? — domandò.
Nessuno rispose. Si muovevano lentamente e con molta cautela, sebbene nessuno di loro ne conoscesse il motivo.
— Si è mossa! L'ho vista muoversi! — gridò Relnar.
— Fermi! — disse Karandar. — Penso di sapere di fronte a chi ci troviamo. È il Guardiano del Cancello, una statua che può muoversi e parlare. Venne costruita dall'Alta Stirpe. È stata posta qui per uno scopo ben preciso, ed è molto pericolosa.
— Cosa dobbiamo fare? — domandò Melandir.
— Cercherò di scoprire a che distanza ci si può avvicinare — rispose Karandar. — Nessun altro si muova. Esseri simili possono reagire a qualsiasi movimento.
Lentamente Karandar si avvicinò alla statua. Gli arti bronzei si mossero a scatti. La spada che la statua reggeva in posizione di riposo si alzò verso di loro. Ma i lineamenti del barbuto guerriero non si mossero.

— Vogliamo passare — disse Karandar all'essere che sbarrava loro la strada.
— Devi rispondere o combattere — disse la statua. La sua voce aveva pochi tratti in comune con qualsiasi voce umana, ma si esprimeva, come aveva fatto Karandar, nell'Alta Lingua di Wenyaltrir.
— Qual è la domanda? — chiese Karandar, e fece cenno agli altri di farsi più vicini.
Le bronzee labbra della statua si mossero ed essa parlò di nuovo:

> Vive con il primo,
> Muore con il secondo,
> Si muove con il terzo,
> Aspetta con il quarto,
> Brucia, scava, nuota e vola con il quinto,
> Conosce con il sesto,
> Muta con il settimo,
> È nato con l'ottavo,
> Non muore con il nono,
> Rigenera ogni cosa con il decimo.

— Cosa significano queste parole? — sussurrò Talak a Relnar.
— È Peiriano, l'Alta Lingua — rispose Relnar. — L'ho studiata un poco, ma solo sui libri di scuola. In effetti non ho capito ciò che ha detto.
— Allora ne sapete ancor meno di noi — disse Erathrir. — È un enigma, ma io per primo non ne conosco la soluzione.
— È un antico enigma — disse Karandar. — Era noto ai grandi di Wenyaltrir e veniva talvolta usato come parola d'ordine. Si riferisce ai poteri degli Scettri di Wenyaltrir.
Si rivolse alla statua.
— Uomo di Bronzo — disse — la risposta è questa: «Gli Scettri di Wenyaltrir».

Cominciò ad avanzare cautamente. Il braccio armato della statua tornò a posarsi senza vita al suo fianco. Nessun altro movimento o suono giunsero da essa.
— Pensi che l'uso di questo enigma sia correlato allo Scettro che stiamo cercando? — domandò Melandir.
— Ne dubito — disse Karandar. — È stato usato molto spesso e, da quanto ha detto Selenthoril, lo Scettro è giunto in questo luogo molto tempo dopo che l'Alta Stirpe ebbe lasciato la Cittadella.
— Com'è fatto lo Scettro? — domandò Talak. Avevano acconsentito a che Melandir gli parlasse dell'oggetto della loro ricerca e della sua natura.
— Questo Scettro è scuro — rispose Karandar. — Chiunque tra noi lo riconoscerebbe a prima vista.
Proseguirono oltre la statua immobile verso il salone centrale della Cittadella. La chiara e fredda luce del sole brillava attraverso il duro cristallo dell'incommensurabile edificio. Davanti a loro era un palazzo dai colori luminosi. Tutt'intorno era il colore grigio-azzurro delle pareti di granito e lungo tutta la stanza erano vari oggetti di pietra lavorata, ognuno dei quali era stato realizzato in una roccia di colore differente. Vi erano tavoli e sedie, scranni e divani, e altri manufatti di uso sconosciuto. La luce soffusa sembrava emanare dai mutevoli colori della cupola, e qua e là scintillanti gioielli brillavano come fuoco liquido. In corrispondenza dell'apice della cupola c'era un grande tavolo rotondo di marmo bianco, e nel mezzo di esso era incastonata una raffinata opale larga quanto la testa di un uomo e costellata di riflessi rossi come una miriade d'occhi.
— Qui si riunivano gli uomini dell'Alta Stirpe provenienti da tutte le parti del regno — disse Karandar. — Nei lunghi anni che precedettero l'avvento degli Oscuri Signori, questo era un luogo di riposo e gaiezza. Quando i Peiri vi fecero ritorno dopo la Guerra degli Scettri, venne ricostruita prima di qualsiasi altro edificio.

Nuovi cristalli vennero posti nella gigantesca cupola e forme e colori vennero ricostituiti, sebbene un tempo ve ne fossero stati molti di più. Ma gli uomini dell'Alta Stirpe che vi fecero ritorno erano troppo pochi, e ora non ve n'è più nessuno.
Attraversarono il salone, la cui imponenza riusciva ancora a impressionare, così come nell'intenzione di coloro che l'avevano costruito tanti anni prima. Non dissero niente, ma vennero pervasi da una gioia improvvisa.
— Penso che questa sia la più grandiosa delle opere dell'Alta Stirpe rimaste in tutto il reame di Boragalif — disse infine Karandar. — Ma ora il giorno sta per finire.
— Già. Non possiamo trattenerci più a lungo — disse Melandir. — Dobbiamo trovare lo Scettro, e al più presto.
— Doveva essere piacevole trascorrere qui giornate e anni interi — disse Erathrir. — La fretta allora non esisteva, e il tempo non passava mai. Selenthoril ha detto che lo Scettro si trova sotto la Cittadella, nelle caverne del Popolo del Mare. Conosci la via per quelle caverne, Karandar?
— Sì — rispose Karandar. — Seguitemi.
Li condusse fuori dal salone attraverso un passaggio laterale. Lì accesero le torce e seguirono il corridoio che piegava verso sinistra, mentre la luce della cupola di cristallo si faceva sempre più fioca. Davanti a loro era una ripida scalinata che scendeva verso l'oscurità.
A lungo discesero la scalinata arcuata e molti altri scuri corridoi sfociavano nei magazzini, e altre gallerie partivano da essi, e altre scale scendevano verso profondità sconosciute. Tutto era rimasto com'era stato durante gli ultimi giorni del dominio dell'Alta Stirpe. I magazzini attigui al passaggio principale erano ancora riforniti. Non v'era alcun segno di rovina o decadenza. Si ritrovarono infine in un luogo in cui, sebbene il pavimento fosse ancora lastricato, il lungo corridoio lasciava posto a grotte di roccia grezza.

La luce delle loro torce veniva ora riflessa da piccole distese d'acqua sotterranee che si stendevano ai lati del loro sentiero. Presto l'acqua li circondò e la strada divenne un ponticello steso fra due laghi che si perdevano nelle tenebre, neri come l'inchiostro. Avanzavano con molta cautela, guidati da Karandar, in un circolo di pallida luce gialla nel mezzo dell'oscurità più assoluta. Il lago terminava bruscamente contro una parete di pietra, ma la strada lastricata portava ora a una galleria scavata nella roccia. La galleria proseguì per una lunghezza pari a quella del ponticello che avevano appena percorso, e da quel punto in avanti non furono più sotto la città. Giunsero a un cancello di metallo situato nella roccia.
— Nei tempi antichi questo era il confine del dominio dei Peiri — disse Karandar. — Al di là di questo cancello ci sono i territori del Popolo del Mare e le profonde grotte marine. Il cancello è stato costruito in altre epoche dall'arte magica del Popolo del Mare a difesa del proprio regno. Ancora adesso lo protegge un incantesimo, inciso sul ferro nei loro caratteri. Fu qui che gli Oscuri Signori vennero respinti dopo il sacco di Kruakh, quando cercarono di depredare le grotte marine del Popolo del Mare. Ma in tempo di pace questa via è sempre rimasta aperta, poiché il Popolo del Mare è sempre stato ospitale con coloro che giungevano in amicizia.
Mentre parlava, Karandar spinse il cancello di ferro privo di ruggine che brillava alla luce delle torce e questo, senza opporre resistenza, si aprì su cardini silenziosi. Quando se lo richiusero alle spalle videro sul suo dorso due enormi chiavistelli bruniti recanti altre scritte in corsivo negli aggraziati caratteri del Popolo del Mare.
Davanti a loro si stendeva un'ampia baia, dolcemente lambita dalle scure acque blu e illuminata da un tenue chiarore che sembrava emanare dalle pareti stesse della grotta. Non v'era alcun ponte su questo lago, ed era molto più esteso di quello che avevano già attraversato. Nelle acque della baia trovarono un'aggraziata barca di

legno. Le sue tavole erano in ottime condizioni e non mostravano alcun segno di vetustà.
— Era abitudine del Popolo del Mare lasciare sempre una barca ancorata in quel luogo, a disposizione degli ospiti dell'Alta Stirpe provenienti da Kruakh — spiegò Karandar.
— Come si manovra questa barca? — domandò Relnar.
— C'è una corrente nel lago. Sarà quella a portarci a destinazione — rispose Karandar. — Andiamo, questa è la via per le profonde grotte.
Come Karandar aveva detto, una corrente invisibile li portò rapidamente sulla sponda opposta del lago. Quindi spinsero l'imbarcazione a secco sulla baia. Vicino a loro c'era una porta sormontata da un arco, che conduceva a una lunga scala a spirale lasciata lì dal Popolo del Mare a disposizione delle genti che avrebbero potuto giungere da quella parte. A lungo la discesero, giù per i ripidi scalini tortuosi nel pallido chiarore proveniente dalle pareti di roccia. Finalmente scorsero una luce più forte in lontananza, che aumentava d'intensità man mano che scendevano. Presto si fece più luminosa della luce del giorno, accecando i loro occhi ormai abituati all'oscurità.
Si trovavano in un porto immenso che si affacciava su di un chiaro mare sotterraneo. Le volte a cupola della caverna brillavano di una luce scintillante che veniva riflessa dalle superfici levigate e sfaccettate della roccia cristallina. Nelle limpide acque di fronte a loro scorsero movimenti repentini che punteggiavano il mare di schiuma bianca. Qua e là intravedevano apparizioni fugaci di agili figure scivolare dalle rocce e tuffarsi nell'acqua.
— Credo che questo sia il luogo in cui è custodito lo Scettro — disse Karandar.
Mentre parlava, le acque vicine alla baia si aprirono, e sotto di esse videro una Sirena. Le squame della sua coda brillavano alla luce della caverna, ma la coda cresceva dal corpo di una donna

perfettamente formata. I suoi splendidi capelli verdi fluttuavano al muoversi delle onde sulla scura pelle del suo corpo. Fra i seni rotondi le pendeva una collana d'argento, suo unico ornamento.
— Chi siete voi che giungete in questo paese? — domandò, e la sua voce pronunciava la lingua Peiriana di Wenyaltrir con tale soavità da renderla simile al suono delle onde che s'infrangono su una spiaggia lontana.
— Siamo stati inviati da Lord Selenthoril — disse Melandir.
— Siamo venuti in nome suo per cercare Arnorin, lo Scettro Mortale di Wenyaltrir. È stato lui a dirci di venire nella terra del Popolo del Mare, poiché questi sono ora i guardiani dello Scettro.
La sua voce risuonava forte nella quiete della grotta lucente.
— Ascolta, uomo di cenere — disse la Sirena. — Questo è il mio regno della luce silenziosa e del silenzio in movimento, delle piante che fluttuano accarezzate dalle correnti e dei pesci guizzanti. Perché mai dovrei io, che sono Regina, guidare voi, che siete i servitori di qualcuno, verso le profonde caverne marine sotto la roccia ove risuonano i corni dei Tritoni?
— Voi custodite in codeste caverne un gioiello che non appartiene al mare — rispose Melandir.
— Molto tempo fa egli lo portò quaggiù — ribatté la Regina del Mare. — È custodito fra le perle e gli zaffiri nella Caverna di Cristallo. Era un oggetto misterioso proveniente dalla Terra di Sopra, e colui che lo recava con sé stava morendo. Ci chiese di custodire questo gioiello, e intorno ad esso abbiamo posto la Gemma delle Gemme del Popolo del Mare per smorzarne la luce fiammeggiante.
— È giunto il tempo che lo Scettro venga restituito alla Terra di Sopra — disse Karandar.
— Esso non può essere ceduto — disse la Regina del Mare. — Poiché queste furono le sue parole, le parole di Imaholin, defunto Guardiano dello Scettro Mortale:

Talmond l'Imperatore mi ha dato lo Scettro.
Lo affido alla custodia del Popolo del Mare.
Venga esso consegnato solo ai servitori di Talmond.
Da questi segni li riconoscerete:
Il Vessillo di Wenyaltrir,
L'Anello dell'Imperatore,
La Spada del Fato.

Melandir sfoderò la Spada del Fato e ne porse l'elsa alla Regina del Mare.
— Questa è la Spada del Fato — disse. — Gli altri oggetti, l'Anello e il Vessillo, aspettano con Selenthoril. È lui il signore che serviamo.
La Regina stese la mano e toccò lo zaffiro scintillante che splendeva in cima all'elsa.
— È uno degli Zaffiri di Stelle — disse — che giunsero qui dai cieli molto tempo fa. Grande è la nostra conoscenza dei gioielli, e molti ne abbiamo cesellati, ma nessuno come i gioielli dei cieli. Riconosco quest'oggetto e ora so che la nostra guardia è finita. Camminate lungo la baia fino a quando vi dirò di fermarvi.
Fecero come fu loro comandato.
— Adesso procedete in avanti verso l'acqua.
Esitarono un momento, poi Erathrir si fece avanti. Sembrava camminare sulla superficie dell'acqua. Fece ancora un paio di passi in avanti, poi si chinò e immerse le mani nell'acqua. Si girò verso gli altri uomini della Cerca.
— C'è un ponte sull'acqua. È fatto di cristalli di roccia ed è difficilissimo vederlo. È posto proprio sul pelo della superficie dell'acqua. Fate molta attenzione a dove mettete i piedi.
Lentamente cominciarono a traversare il ponte nascosto, con la Regina del Mare in acqua appena avanti a loro. Tutt'intorno i corpi scuri del Popolo del Mare infrangevano la superficie dell'acqua per poi sparire, con movimenti rapidi, nelle profondità del mare,

ridendo e gridando. Sembravano divertirsi nello scendere a capofitto sotto gli archi del grande ponte di cristallo per poi riemergere dall'altra parte, vicino agli uomini, toccandoli con le loro dita pinnate. Ovunque nell'acqua si potevano scorgere i volti eternamente giovani delle Sirene o i lineamenti più severi dei Tritoni, la barba verde fluttuante nel moto ondoso del mare.
Il ponte terminava accanto all'ingresso di una galleria naturale. Seguirono uno stretto sentiero serpeggiante lungo le sue pareti di fianco alle placide acque. Solo la Regina del Mare adesso li seguiva a nuoto, ed essi entrarono in una piccola grotta nascosta. Nessuna luce veniva emessa dalle pareti della caverna, ma questa era ugualmente piena di luce. Poiché in mezzo ad essa, sospesa nell'aria, pendeva un'enorme gemma. Era stata lavorata dal Popolo del Mare, strana e con molte sfaccettature, risplendente di una luce propria argentea e brillante. L'avevano lavorata nelle profondità delle grotte marine per uno scopo ben preciso. In essa brillava una luce differente, un profondo fuoco rosso cremisi pulsante, di modo che l'acqua sotto di essa e le pietre più piccole incastonate sull'orlo della grotta brillavano di luci intermittenti, quella bianca della Pietra Marina e quella rossa dello Scettro Mortale che si trovava in essa.
— Dovete spezzare la gemma — disse la Regina con voce ferma. — Non c'è altro modo.
Melandir estrasse nuovamente Wenyorel. Si sporse sull'acqua e roteò la lama. La punta della Spada colpì l'enorme pietra che esplose scintillando in una miriade di diamanti. Una nota cristallina si diffuse per un momento nella caverna e poi svanì. In quel momento lo Scettro vibrò di luce vermiglia per poi cadere, come una fiamma morente, nelle mani della Regina del Mare. La sua forma traslucida si fece opaca e infine nera come l'inchiostro. La fiamma del suo gioiello si smorzò finché questo divenne una pietra levigata. Dal sentiero intorno alla grotta e da sotto le acque un migliaio di nuove luci pallide illuminarono la caverna, provenienti

dai diamanti caduti dall'ultima e più grande delle gemme del Popolo del Mare. La Regina del Mare consegnò lo Scettro senza vita nelle mani di Melandir.
— Sarai tu d'ora in poi a guardia dello Scettro. Ma fai attenzione, poiché solo i potenti possono reclamarlo.
— Non sarò io a reclamarlo — rispose Melandir.
— Dovrà essere reclamato adesso — disse la Regina del Mare. — Nella Terra di Sopra è un oggetto temuto. Ma andatevene in fretta. Non ringraziatemi. Il nostro compito è finito.

12
RAL, LA DEA POTENTE

Nella Foresta dei Sortilegi Talarnidh e coloro che erano con lui assaporarono appieno i frutti del loro tentativo di ingannare Ral procedendo nel suo stesso regno. Gli uomini della Cerca e coloro che li avevano fatti prigionieri erano in marcia da quattro ore o forse più. La figura inerme di Fandorel èra legata per le estremità e veniva trascinata dai servitori di Ral. Il suo volto era pallido e contratto per aver respirato l'Alito di Spettro, sembrava quasi morto. Anche Talarnidh era debole e pallido e camminava barcollando, cadendo talvolta contro Yeselwir e Filindrin ai quali era stato legato. Il volto e le braccia di Yeselwir erano coperti di sangue, là dove gli uomini che aveva ferito con la sua spada lo avevano colpito ripetutamente nella loro furia. Solo Filindrin cercava ancora di liberarsi dalle funi, benché anche lui mostrasse sul corpo i segni della rabbia dei loro nemici. Molto spesso si scontravano contro gli alberi o inciampavano nelle radici affioranti, e venivano rimessi in piedi a calci dagli uomini di Ral.
Costoro sembravano conoscere alla perfezione i tortuosi sentieri della foresta immersa nella completa oscurità della notte. Solo il loro comandante portava con sé una torcia, che produceva ombre

tremolanti rese ancora più strane dalle strette file dei pini che li stringevano da ogni parte per venire poi inghiottite dall'oscurità senza fine. Per tutto il tempo gli uomini vestiti di pelliccia parlavano fra di loro o schernivano i loro prigionieri usando una degenerazione della Lingua Nordica. Ma la loro andatura non rallentò mai, sebbene quelli di loro che erano stati feriti maledicessero i loro compagni supplicandoli di fermarsi.
La marcia continuò fino all'alba. Per gli uomini della Cerca ogni passo era diventato difficile. I loro occhi erano aperti ma non vedevano più nulla, i pensieri offuscati dallo sfinimento, finché solo le percosse e i rimproveri dei loro aguzzini sembrarono essere reali mentre si trascinavano avanti. Fandorel si era svegliato dal suo sonno innaturale, ma il suo volto era ancora contratto come se fosse in preda a una febbre devastante. Gli uomini lo trascinavano ancora sull'improvvisata barella. Tutti gli uomini della Cerca erano ormai consci di essere nelle mani dei servitori di Ral e di venire trascinati al cospetto della stessa Regina delle Streghe.
Nell'ora più scura prima del chiarore dell'alba giunsero in una radura della foresta, ombreggiata dai rami e dall'enorme tronco di un abete dalla forma singolare, che poterono appena intravedere tra il fumo e le fiamme ormai consunte della torcia. Il comandante degli uomini di Ral si diresse verso il grande albero e premette il palmo delle mani contro la corteccia nodosa. Guardò in alto fra le ombre. Tutti poterono scorgere le piccole figure che vi si muovevano e ne udirono il grido stridente.
— Cosa sono? — sussurrò Yeselwir a Filindrin.
— I pipistrelli di Ral, probabilmente — fu la risposta.
I rumori cessarono, e l'uomo si allontanò dall'albero. Ai piedi di esso, il terreno coperto di aghi di pino cominciò a muoversi. Nere fessure si formarono nella terra. Una botola nascosta cigolò aprendosi verso l'alto su cardini di legno, e terra e aghi di pino caddero nell'apertura che si era formata. Furono accese altre torce e

i prigionieri vennero scaraventati di sotto. Scesero scalini formati da radici e attraversarono gallerie le cui pareti erano anch'esse un intrico di radici vive, massicce come pietra, che li recavano verso il basso. Intravidero una luce davanti a loro ma, prima di raggiungerla, Yeselwir, Filindrin e Fandorel furono spinti da parte in un vicolo cieco. Una solida porta di legno si chiuse dietro di loro, assicurata con grandi chiavistelli. La poca luce rimasta, proveniente dalle fessure del legno, si fece sempre più debole e anche le voci si allontanarono. Erano soli e imprigionati. Fandorel si appoggiò alla porta, non ancora del tutto in grado di reggersi in piedi da quando lo avevano fatto scendere dall'improvvisata barella.
— Perché hanno preso il Principe? — chiese con voce rotta per il dolore che tornava a farsi sentire.
— Poiché è il Principe, il Signore dei Peiri. Lo interrogheranno, e quando avrà detto loro dello Scettro verrà ucciso — disse Filindrin.
Yeselwir sussultò ed alzò lo sguardo.
— Non parlerà — disse.

Circondato dai nemici, Talarnidh era dinanzi alla porta di un immenso salone sotterraneo, il cui tetto era composto di radici di enormi dimensioni, intrecciate a formare una cupola. I raggi della prima luce dell'alba saettavano dalle fessure nel soffitto sotto il quale, in quella singolare caverna, giovani pini crescevano verso il basso sulle radici di quell'albero gigantesco. Intorno ad essi, come a guardia di quelle piante, stavano i Folletti dei Pini, armati di piccole lance e dagli elmi a forma di pigne. Le loro figure imitavano perfettamente quelle di uomini dall'aria fiera: tenevano le armi puntate contro Talarnidh, essi, un popolo sconosciuto della più fitta foresta, nella luce rossa delle fiaccole fumose e nella pallida luce del primo mattino. La loro pelle era scura e coperta di minuscoli peli puntuti come aghi di pino e avevano il volto coperto da una

barba irsuta allo stesso modo. Indossavano soltanto un rigido mantello verde ordito di aghi di pino. Dietro di loro, nelle ombre della caverna, si muovevano furtivamente figure grigie più massicce, dalle quali proveniva il cupo ringhiare dei lupi. In mezzo ad essi Talarnidh pensava di aver scorto una figura umana.
Ma Talarnidh non si soffermò più a lungo sulle sinistre creature che popolavano i profondi saloni di pino. Poiché al centro della caverna c'era uno scranno, parte di un antico tronco lavorato e incavato in modo da assumere la forma di un trono, posto su un lieve rialzo. Tutt'intorno ad esso, volteggiando quasi senza fare un movimento ed emettendo suoni stridenti, si vedeva una ripugnante massa priva di forma, un nugolo di pipistrelli. Attraverso il buio dei secoli molti della loro razza erano cresciuti come enormi esseri semi-ignoranti nel Pozzo degli Uomini-Pipistrello, nel fondo della foresta. Ral ne aveva fatto i più terribili dei messaggeri. E Ral era colei che sedeva sul trono.
Indossava un abito simile a una veste nuziale, più argenteo che bianco, con guizzi di verde pallido fra le pieghe lucenti che le coprivano i piedi. Sul suo capo pesava un'alta corona d'argento su cui brillavano diamanti. Ma in tutta la sua figura il volto era il più pallido, esangue e con la pelle tirata e bianca come quella di un cadavere, a eccezione del debole rosso delle labbra sottili e del profondo nero dei suoi occhi.
Questi incontrarono quelli di Talarnidh che guardava fisso sua sorella. Udì le guardie allontanarsi attraverso il passaggio. Solo, sorvegliato dai lupi e dai Folletti dei Pini che abitavano la foresta, avanzò verso la Dea Potente, poiché ella aveva deciso di apparire in quella forma. Deboli strani rumori venivano dalla malvagia moltitudine che si trovava dietro di lei. Non poteva distogliere lo sguardo dai suoi occhi ma, barcollante e in preda alla nausea, raggiunse il trono, cencioso viandante al cospetto della Regina delle Regine.

D'un tratto il fetore dell'Alito di Spettro gli si fece nuovamente vicino. A malapena poté resistergli. Le labbra sottili della Regina delle Streghe si atteggiarono a un sorriso. La grande stanza era pervasa dalla musica vibrante di un'arpa, benché egli non potesse dire per certo se fosse Ral a suonarla. Sapeva che quel profumo dolciastro e la nauseante pesantezza dell'aria emanavano da lei. Non vi era alcun calore nella stanza, solo un freddo intenso. Si sentiva prigioniero e avvolto in un manto di neve, i suoi sensi erano attenuati da una gelida dolcezza. Ai piedi dell'altura, gli occhi fissi sul volto della donna, Talarnidh cadde in ginocchio, incapace di procedere di un altro passo o anche solo di muoversi.
— Benvenuto, Talarnidh, fratello mio.
La voce di lei era fredda e pungente nel suo modo di pronunciare l'Alta Lingua. Ogni sua parola, per quanto inoffensiva, sembrava trafiggerlo. Divenne molto più conscio di ogni particolare della donna, ma adesso era la caverna tutt'intorno a farsi vaga e indistinta. Cercò di parlare ma non vi riuscì. Figure irreali si muovevano intorno alla Regina delle Streghe, fauni, satiri ed esseri non del tutto formati che giungevano dalle terre dei sogni e dei ricordi.
— Tu sai chi sono — disse Ral.
— Sei la traditrice — disse Talarnidh in un sussurro, parlando con difficoltà. — Mia sorella.
Il riso di lei cadde come una spada di ghiaccio.
— Tu sai chi sono veramente. Sono la Regina della Luna, la Bianca Regina, la potente Regina della Notte e delle Tenebre. Io mi muovo attraverso le stelle. Ascolta! Pensa! Ricorda!
Di colpo Talarnidh ebbe la visione di bianche distese di ghiaccio che si stendevano fra montagne lontane, deserte contro il cielo nero. Un cerchio di fuoco bruciava di fiamme ritte che non emettevano calore, e in mezzo a quel cerchio si scorgevano due troni su un'alta collina, uno per la Dea e l'altro per il suo consorte.

Servitori spettrali attendevano per accompagnarlo al suo alto posto fra le pianure della Luna.
— Benvenuto, Talarnidh, mio fratello e amante — disse la Dea Potente. Egli cercò di muoversi ma il suo corpo era rigido come quello di un morto.
— Non ancora! Non puoi ancora venire a me. Gli amanti non hanno segreti. Parla, Talarnidh, parla. Solo allora potrai entrare nel cerchio. Parla!
Talarnidh aprì le sue labbra asciutte che si erano fatte pesanti e cercò di parlare. Infine ne uscirono le parole, aspre e rauche.
— Nessun segreto... nessun segreto...
— Cosa stavi cercando prima di trovare la tua Regina?
Il freddo profumo intenso provocava dolore nelle sue narici.
— Lo Scettro... lo Scettro Mortale...
Un secco sospiro, quasi un sibilo venne in sua risposta. Le fiamme si spensero di colpo.
— Dove si trova?
Talarnidh ricordò di un altro mondo che si trovava da qualche altra parte, ma lo sforzo di memoria era troppo grande.
— Lo Scettro... lo Scettro si trova a Kruakh... sotto la Cittadella.
— Affidato al Popolo del Mare — sospirò in risposta la voce di lei.
— Adesso tutto è chiaro.
— Melandir è ora alla sua ricerca...
La voce stentorea di Talarnidh si fermò improvvisamente quando un grido uscì dalle labbra di Ral.
— Selenthoril mi ha ingannata! Tu mi hai ingannata! *Ora!* Ora! Sono a Kruakh *ora!* Adesso ci vedo chiaro... ed è la mia fine! Vieni, pazzo, raggiungimi nel cerchio!
Gridava verso Talarnidh, e la sua voce si era fatta così acuta e stridente che questi a malapena riuscì a capirla.
Lentamente e con incredibile sforzo si alzò in piedi. Rannicchiandosi e coprendosi gli occhi dalla luce proveniente da

luoghi sconosciuti, s'incamminò verso la cima della collina sulla quale sorgevano i troni. L'intenso odore si fece improvvisamente acre, la musica mutò in una stridente dissonanza, poi nella caverna vi fu solo il silenzio, interrotto dal ringhiare dei lupi. Alla luce morente delle torce, con le narici colme dell'Alito di Spettro, Talarnidh vide solamente il trono di Ral. Cadde, e quando cercò di trascinarsi verso l'alto riuscì a malapena a sollevare la testa.
Ral era in piedi davanti al trono, le braccia distese. Nei suoi abiti adesso fluivano molti colori, che trasformarono il vestito, da bianco che era, in un susseguirsi di cupi toni rossi e blu. Era come se le sue vesti fossero divenute parte di lei, fluendo nel suo corpo, e i colori ne tinsero anche il volto e le braccia, sempre più scuri. Deformandosi, il suo corpo divenne infine quello di un enorme e raccapricciante pipistrello. Talarnidh cadde privo di sensi mentre Ral e il suo orribile stormo si alzavano in volo, uscendo da un'alta finestra nella luce del mattino, in direzione della lontana Kruakh. Le ultime parole di Ral risuonarono nel salone. — Uccidilo! Uccidili tutti! Nessuno di loro dovrà restare in vita!
Nel cielo grigio del mattino, come una nuvola vivente, migliaia di nere figure volavano dietro una figura più grande, l'essere in cui Ral si era mutata. Mentre volava, fisso nella sua mente c'era il pensiero assillante che nella Cittadella di Kruakh, da un momento all'altro, poteva essere decretata la sua morte.
Incalzò il suo seguito stridente. Per lungo tempo aveva osservato Selenthoril nel suo rifugio sull'isola. Aveva saputo della Cerca e ne aveva controllato i passi. Aveva risvegliato i Rethrind ad Emrurl Arnag e scatenato una tempesta sul Passo di Anrith. Aveva risvegliato l'antica maledizione di Wirdrilded e l'aveva scagliata contro Tasarnil. I suoi Giganti li avevano attesi a Belengar e di continuo le creature nascoste delle Terre Deserte, e di notte gli onnipresenti pipistrelli, avevano sorvegliato la Cerca e ne avevano riferito a lei.

Ma ogni volta qualcosa era andata storta. I Rethrind erano stati sconfitti e le Caverne di Rubino ne avevano lasciate uscire le prede. La sua tempesta stregata era stata affrontata e sconfitta ad Anrith, e lei sapeva di pochi oltre i grandi del mondo che detenessero una tale potenza. I suoi Giganti erano stati uccisi. Ma ciò che maggiormente la terrorizzava era quel che era accaduto ad Aldel Morn. I suoi servitori le avevano riferito degli esseri emersi dalle Terre Oscure. Non riusciva a capire come ciò fosse potuto accadere. Non erano stati opera sua. Infine era stata imbrogliata dagli uomini della Cerca. Avvertiva pericoli provenienti da tempi immemori e da oltre il mondo, ma soprattutto percepiva l'odore della sua morte, poiché conosceva i poteri dello Scettro Mortale.
Ral giunse infine alla Cittadella di Kruakh. Le macerie ne sbarravano l'ingresso, ma queste erano state rimosse e ora una galleria si dirigeva al suo interno. Scintille di fuoco si accesero nei suoi atterriti occhi neri da pipistrello. Lei e il suo stormo entrarono nella Cittadella. Ral, nata dell'Alta Stirpe, non dovette sottoporsi alle domande dell'Uomo di Bronzo. Superò il palazzo di cristallo e scese giù verso le profonde caverne, anche lì con il presentimento di essere sempre più vicina al pericolo.

Melandir, Erathrir e Karandar, seguiti da Relnar e Talak che portavano le torce, si fermarono sul ponte sospeso sul lago. I loro occhi si sforzarono per vedere quella cosa che si alzava come un'ombra nell'oscurità sulle calme acque sotterranee. La luce delle loro torce si riflesse su quelle ali nere e su un migliaio di piccoli occhi luminosi, una massa di figure che si muovevano nell'aria precedute da una figura più grande che li sovrastava. Melandir, Erathrir e Karandar sguainarono le spade quando quella figura si mosse abbassandosi verso il ponte a una trentina di metri da loro e si erse lì, metà umana e metà pipistrello. I suoi occhi non brillavano alla luce della torcia, ma erano voragini d'oscurità in un volto

d'ombra, la pelle e le ossa tese e deformate.
— È Ral — disse Karandar.
— È orribile — disse Relnar.
La figura di Ral si mosse come se avesse udito. Quindi parlò, con la voce dolce e pura di una giovane fanciulla.
— Consegnatemi lo Scettro.
— Vattene, Strega! — urlò Talak.
— Taci, ragazzo! — ordinò Melandir. — Non provare neanche a parlare con lei. Ma ascolta me, Strega. Vattene! Non c'è nulla qui per te.
— Ho preso Talarnidh. Ho preso i tuoi amici. E ora avrò lo Scettro Mortale. Vi tengo in pugno, poiché sono la Dea Potente.
Ral cominciò ad avanzare.
— La galleria! Correte! — gridò Karandar attaccando improvvisamente con la spada il pipistrello. Nell'oscurità Ral vide lo scintillio della sua lama. Si mosse e questa affondò nella membrana delle sue ali distese. Emise un urlo stridulo e malvagio, muovendosi a spirale mentre ascendeva nell'aria. Gli uomini della Cerca avevano già raggiunto la galleria e si erano immersi nella sua oscurità. Ral non poteva volare in quello stretto passaggio, ma questo si riempì subito dell'irrompere dei pipistrelli che l'avevano seguita. Spade e torce colpirono con forza le figure che turbinavano intorno a loro, ma gli artigli e i denti delle creature affondavano nelle carni dei fuggitivi. Talak urlò di terrore e inciampò, e i pipistrelli gli si fecero sopra. Melandir lo trascinò ai suoi piedi colpendo quelle creature.
Karandar, Erathrir e Relnar avevano già chiuso quasi completamente il cancello di ferro quando Melandir e Talak lo oltrepassarono. Dalla galleria giunse il rumore del frenetico assalto di una grande figura, ma la porta venne richiusa e l'acciaio inossidabile del chiavistello suggellò l'ingresso. I pipistrelli che erano riusciti a passare con loro sembravano aver perso la loro

ferocia e si allontanarono verso la volta lontana.
— Non la terrà a bada per molto tempo. Ci prenderà sul lago — disse Relnar.
— La terrà a bada per un bel po' — rispose Karandar. — È a difesa del Regno del Mare. Persino Ral non può infrangerla così facilmente. Dimentichi, giovane principe, che esistono altre stregonerie oltre a quelle del nemico.
La barca li riportò indietro attraverso le acque, e i loro occhi erano fissi sulla porta scintillante, aspettandosi da un momento all'altro che questa cedesse. Ma dalla porta non giunse alcun segno di Ral. Scesero dalla barca e percorsero nuovamente la scala elicoidale fino a giungere ai saloni luminosi del Popolo del Mare. Al di là di essi giunsero i suoni di corni di conchiglia e quello di un enorme gong provenienti dalle grotte sommerse ancora più profonde.
Le acque di fronte a loro erano piene di gente del Popolo del Mare, ma nelle loro mani adesso scintillavano tridenti e lance in corno di narvalo, e i loro capelli fluenti erano nascosti da elmi dalla strana foggia che terminavano in creste a forma di pinna. Sulle rocce situate in mezzo al grande lago sedeva la Regina del Mare. Il suo capo era cinto da una corona sfolgorante di gioielli azzurri. Nelle mani stringeva un sottile bastone di corallo.
— L'antico portale è chiuso — disse. Al suono della sua voce si fece il silenzio. — Cos'avete fatto? — aggiunse, fissando negli occhi gli uomini della Cerca.
— O Regina, i nostri nemici sono su di noi! — gridò Erathrir.
— Cosa sono per me questi vostri nemici? — domandò la Sirena con voce ferma. Le acque lucevano delle armi agitate verso di loro.
— È il nemico dei Peiri e dello Scettro — rispose Melandir.
— Il nostro compito è stato assolto — disse la Regina del Mare.
— Mia signora, Ral è alle vostre porte — disse Melandir.
Un suono come di campane riempì la stanza, scaturito dalle caverne sovrastanti, fino a pervadere l'intero reame. La nota si fece più alta

e si trasformò in un urlo lacerante e soprannaturale, prolungato e maestoso, fino a diventare uno strillo penetrante. Poi tutto fu silenzio.
— La porta è stata infranta — disse la Regina del Mare. Le armi risuonarono fra le file del Popolo del Mare. — Combatteremo il nemico comune. Voi uomini ve ne andrete da qui e porterete via con voi anche lo Scettro Mortale.
— In che modo? — domandò Erathrir.
— Entrate nel lago. Nuotate fino a quella parete. Laggiù si trova un'altra via.
— Svelti! — ordinò Melandir. — Nell'acqua!
Talak e Relnar lo guardarono con aria assente. Non avevano compreso nulla di ciò che era stato detto nell'Alta Lingua. Obbedirono comunque a Melandir. Mentre gli uomini della Cerca si immergevano nello scuro lago, i Tritoni e le Sirene presero i loro fardelli.
— Spero che si rendano conto che non so nuotare — brontolò Karandar, ma i guerrieri dalla barba verde lo avevano già afferrato per le braccia e stavano nuotando velocemente verso la parete opposta della caverna. Accanto alla roccia grigia, uno dei Tritoni disse loro un'ultima cosa.
— Dovete immergervi là sotto. Vi è un passaggio attraverso la parete, e porta fuori di qui. Si trova sotto la superficie dell'acqua, ma è un'immersione che dura meno di un minuto. Vi guideremo noi. Svelti!
Melandir si voltò verso Talak e Relnar.
— Voi due per primi! Tappatevi il naso e immergetevi. La Gente del Mare vi aiuterà.
Talak lo guardò sbigottito, poi annuì e si tuffò nell'acqua. Quando Ral, seguita dal suo sinistro stormo, entrò nel salone del Reame Marino, solo Melandir si trovava ancora lì.
— Non avanzare oltre — ordinò la Regina del Mare.

Ral si ergeva nera e terribile sopra lo specchio d'acqua.
— Sono la Regina delle Streghe — disse con tono aspro.
— Quaggiù sono io la Regina!
A quella risposta le labbra sul volto del pipistrello si contrassero. Ral stese un'ala munita d'artiglio. Si mosse lentamente intorno alla caverna. Tutt'intorno la luce bianca si andò offuscando perdendo la sua lucentezza in un'oscurità che si faceva più fitta ogni secondo che passava. La tenebra raggiunse Melandir e Ral gli si fece davanti.
— Finalmente posso vedere meglio il mio nemico — disse.
— Tutti qui sono tuoi nemici — fu la risposta della Regina del Mare.
Questa lanciò un'occhiata a Melandir, il quale s'immerse verso il passaggio sottomarino. Poi guardò nuovamente verso Ral. Lo scettro di corallo che reggeva fra le mani cominciò a brillare e si fece sempre più lucente, fino ad illuminare il salone di una luce ancora più intensa di quella che era stata prima dell'arrivo di Ral, e la superficie dell'acqua si fece fiammeggiante di luce riflessa, più brillante di una distesa d'argento sotto il sole.
— Se anche il sole e la luna si spegnessero, vi sarebbe sempre luce nelle profondità delle caverne e nei recessi dell'oceano — disse la Regina del Mare.
— Se è luce che vuoi, te ne mostrerò una differente — rispose la voce di donna proveniente da quella figura alata.
Una mescolanza di colori si insinuò nella lucentezza divampante dell'acqua e lingue di fiamma attraversarono l'aria. L'intensità della luce non era variata, ma era mutato il suo colore, che si era fatto verde e spaventoso, e si concentrò sempre più sulla parete di roccia dalla quale erano scomparsi gli uomini della Cerca. Una nota lamentosa echeggiò attraverso le alte volte, la stessa che aveva risuonato quando le porte del reame erano state infrante, facendosi sempre più alta e stridente.

Una pioggia di lance sfrecciò verso la Regina delle Streghe, ma questa era già indietreggiata, prevedendo l'attacco. Per qualche istante l'acuto gemito si spense, sostituito dal rumore dei colpi secchi dell'avorio e del metallo che si conficcavano nelle ali delle creature notturne. I pipistrelli scesero come una tempesta sulla gente del Reame Marino. I Tritoni lanciarono coltelli contro la moltitudine di esseri artigliati, ma le grida di battaglia vennero sovrastate dal rinnovato crescendo dell'orribile suono e di quella minacciosa luce insana. La parete si aprì con un tuono ed enormi macigni e frammenti di roccia caddero in acqua fra i Tritoni e le Sirene, le cui grida divennero urla di terrore e di dolore.
Oltre quella parete c'era una camera sommersa dall'acqua oltre la quale iniziava la galleria sottomarina che recava fuori dalla vasta caverna. Attorno alle sue pareti si aprivano gli ingressi di molti passaggi. Ma la stanza era vuota e non era rimasta traccia alcuna degli uomini della Cerca. Ral si alzò in volo sulle grandi ali e attraversò la caverna. I pipistrelli la seguivano dappresso. Esaminò attentamente i molti ingressi tutt'intorno, poi indicò uno di essi.
— Non sei anche tu una strega? — disse alla Regina del Mare. — Non possiedi anche tu l'olfatto magico per cercare i tuoi nemici? Ma no! Non hai più potere. Chi è Regina qui, adesso?
— Non sarò una strega, ma sono ancora Regina. Hai scelto proprio il passaggio giusto, Ral.
Per un momento, con gli occhi ricolmi di odio, Ral si mosse verso la Regina del Mare. Poi si voltò e si lanciò nella buia galleria, seguita dai suoi pipistrelli.
— Aprite il Portale Marino! — disse la voce della Regina. — Che gli oceani rivendichino le loro caverne!
Mentre gli uomini dalla Cerca correvano su per la galleria scoscesa nell'oscurità sempre più fitta, un gocciolio d'acqua fredda scese verso di loro. Il filo d'acqua crebbe sempre più fino a coprire il pavimento del passaggio. Il loro cammino si fece difficoltoso e

Relnar scivolò e cadde. Si alzò di scatto, con aria sorpresa.
— L'acqua è salata. È il mare!
— Tutte le acque delle grotte erano dolci — osservò Karandar. — Mi chiedo se sia opera di Ral. Ma non credo. Qualcosa sta avanzando nella galleria, è ancora lontana dietro di noi. Avverto molti suoni, ma confusi.
— Come puoi udirli? — domandò Talak. — L'acqua fa un tale rumore...
— Sono un Signore dei Nani — rispose Karandar — e questa è una caverna. Svelti! Poche ciance!
Il pavimento della galleria era ormai diventato un ruscello e dovettero forzare la marcia contro il flusso.
— La Regina del Mare ci ha concesso il tempo sufficiente. La galleria si biforca di fronte a noi. Vedo degli scalini salire laggiù — gridò Melandir al di sopra del rumore dell'acqua.
— Non ne sarei così sicuro — rispose Karandar.
L'acqua gli arrivava al petto. Anche Talak si sentì soffocare e procedette in punta di piedi. Venne travolto dal torrente ed Erathrir riuscì ad afferrarlo appena in tempo. Ogni passo era ormai divenuto una lotta e le loro mani, aggrappate alle rocce sporgenti, si escoriavano e si scorticavano mentre si trascinavano in avanti contro la pressione dell'acqua. La paura aumentava la frenesia dei loro movimenti. Melandir raggiunse per primo la biforcazione della galleria. Dalla scoscesa rampa di scale che saliva nella nuova galleria egli sollevò Karandar e gli altri verso la salvezza. Il Nano e Talak boccheggiavano e tossivano semiannegati. Tutti erano gelati fino all'osso. Due dei loro fardelli erano andati perduti, ma Melandir stringeva ancora saldamente quello che conteneva lo Scettro. Intirizziti e tremanti cominciarono a salire gli scalini di roccia davanti a loro. Melandir dovette aiutare Talak, il volto di Relnar era segnato dallo sfinimento.

La piena trascinò Ral e la sua nera compagnia nuovamente nelle profonde caverne. Da per tutto giungevano ondate e torrenti di acqua marina, dalle gallerie e da sorgenti che scaturivano dal fondo del lago con tale violenza da raggiungere il soffitto e ricadere in spruzzi gelidi. Il livello delle acque era già aumentato di un metro, e fra il turbinio delle acque erano visibili le figure del Popolo del Mare. Ral vide la corona della Regina sparire nella schiuma dell'acqua agitata, ma non poteva indugiare. La scala elicoidale che portava alla Cittadella era già quasi coperta dalle acque. Quando Ral fuggì furibonda, l'ultima difesa del Popolo del Mare era completata. La grande caverna era sommersa dalle acque e la stanza in cui un tempo era custodito lo Scettro Mortale era per sempre al di fuori della portata degli Uomini di Cenere.
Sopra di essa, gli uomini della Cerca portavano con sé lo Scettro, alla luce della torcia, su per la lunga scalinata immersa nell'oscurità. L'ascesa fu lunga e faticosa, su ripidi sentieri ricavati nella roccia che si allontanavano dalle profonde sale del Popolo del Mare e ancora più su, attraverso le rocche di Kamathanlar, a nord di Kruakh. Solo alla fine del loro percorso il sentiero cominciò a degradare in sentieri montani di ardesia e argilla che nessun uomo aveva mai percorso, fino ad uscire dal sottosuolo attraverso uno stretto crepaccio.
Era notte, e il vento che colpiva i loro vestiti per la prima volta da quel mattino muoveva le nuvole nel cielo stellato. Alla luce del chiaro di luna si presentò loro un paesaggio roccioso, lastre d'ardesia spezzate incastrate nelle distese d'erba. Nessuno di loro avrebbe potuto dire dove il tortuoso sentiero li avesse portati, Relnar e Talak caddero a terra esausti.
— Non saprei dire con certezza dove ci troviamo — disse il Nano.
— Sembrerebbe l'Altopiano di Kamath, a nord della città. Dovrebbero esserci delle basse colline tutt'intorno ad esso, e le colline che si vedono laggiù potrebbero essere quelle. Un tempo era

la riserva di caccia dell'Alta Stirpe.
— Attraverseremo quelle colline — disse Melandir. — Se quel che dici è vero, Karandar, da lì potremo scorgere la città, o almeno qualche luce proveniente dalle navi nel porto. Vieni, Talak, andiamo. Sali sulle mie spalle, ragazzo.
Talak salì sulle spalle di Melandir come gli era stato detto, barcollante e semincosciente. Erathrir porse la mano a Relnar, che si mise in piedi e sorrise.
— Posso camminare da solo, Lord Erathrir. Sono un Principe di Chamley.
Nell'aria si alzò lento un suono che veniva da lontano, oltre le colline, raggelando il sangue nelle loro vene. Un mostruoso latrato distante, come di un enorme segugio, echeggiò tutt'intorno nel paesaggio deserto.

13
IL SIGNORE DEI PINI

A mezzodì del giorno in cui lo Scettro venne ritrovato a Kruakh, Iroi Girindhouz, il più potente fra i Signori dei Pini, si trovava nei suoi saloni inaccessibili sotto il grande albero nella Foresta degli Incantesimi. Talarnidh era davanti a lui, gli occhi fissi nel vuoto, e con lui erano gli altri prigionieri. Filindrin era riuscito a sfondare la porta della loro cella, ma i lupi facevano buona guardia. Ora si trovava lì, legato e furente. Fandorel era pallido e debole. Solo Yeselwir era in piedi e all'erta. A lui alla fine si rivolse il Signore dei Pini.

— Sei tu il capo di questi?

Yeselwir lo guardò. Era più alto di un uomo di tutta la testa e le spalle, il volto scuro e il corpo quasi interamente coperti di una peluria nera simile ad aghi di pino. Un lungo mantello gli scendeva dalle spalle. Sul suo capo aveva un elmo a forma di cono, della stessa foggia di quelli indossati dagli Spiritelli dei Pini. Questi ora affollavano il salone, dove i lupi grigi servivano il Signore dei Pini; uno, più grande degli altri, si trovava di fronte a lui. Sulla sua spalla era appollaiato un corvo, e teneva tra le mani un'asta di legno con un puntale di ferro e numerosi spuntoni simili a punte di

freccia. Parlava la Lingua Nordica, ma con un accento pessimo e voce aspra.
— Non sono io il capo. È lui — rispose Yeselwir indicando Talarnidh.
— È quello che non ha saputo resistere all'incantesimo. L'ho visto tradire i suoi amici. È un debole. Lo farò uccidere.
— Noi non siamo vostri nemici — urlò Yeselwir. — Liberateci e lasciateci combattere!
— Voi siete miei nemici. Siete nemici della Strega Bianca, e quindi anche miei.
— La Strega Bianca è Ral — ringhiò Filindrin, poi si rivolse al Principe. — Ral, Talarnidh! E ora si starà dirigendo verso Kruakh e lo Scettro Mortale!
Il corpo di Talarnidh sussultò violentemente ma questi non disse ancora nulla. Sembrava che stesse soffocando, e il suo sguardo era puntato nel nulla. Yeselwir indicò Iroi Girindhouz e, rivolto a Filindrin, disse: — Conosce bene il nome di colei che serve. È il servitore di Ral.
— Sono Iroi Girindhouz — ruggì il Signore dei Pini. — Non sono il servitore di nessuno. Questa è la mia casa.
— Perché allora è stato qui che Ral ha ammaliato il Principe? — gridò Yeselwir. — Dite che avete visto come è andata. Di chi pensavate si trattasse? Chi credevate che fosse quest'ospite della vostra casa?
— Smetti di chiedermelo — lo interruppe la voce di Iroi Girindhouz. — La Strega Bianca è la benvenuta nella mia casa. È una dei grandi dei boschi. E così sono anch'io. Non sono il suo servitore. Non servo lo Stregone del Sud. Guardate, anche la sua gente è qui.
Indicò una figura grigio-azzurra simile a nebbia che si trovava lì vicino. Yeselwir la vide e sobbalzò. In trasparenza, attraverso quella tremolante figura, alata ma umana, poteva scorgere i giovani pini

dietro di essa.
— È una Silfide, una creatura del vento — disse Filindrin con rabbia. Poi, con tono più controllato domandò: — Chi è questo Stregone del Sud che è servito dalle Silfidi, Signore dei Pini?
— Attento a te, uomo — rispose. — Non hai il diritto di farmi domande. Io sono Iroi Girindhouz.
— Siete dunque dalla parte di colei che chiamate la Strega Bianca — disse Yeselwir.
— Lei è la benvenuta qui. L'ho già aiutata prima d'ora. E lei ha aiutato me. Mi ha detto di uccidervi.
— Così ci ucciderai — disse Filindrin.
— La Strega non può darmi ordini. Ho deciso di non obbedirle. Questa è la mia casa. Ma ucciderò il vostro capo. Non è di alcuna utilità. Vi ha traditi. Voi certo non lo volete più.
— Era sotto l'effetto di un incantesimo — disse Yeselwir, facendo un passo avanti.
— Se fossi in te non difenderei un traditore. Se rinnegassi la mia gente preferirei che mi uccidessero. Lo ordinerei io stesso. Lo darò in pasto ai lupi. O vuoi morire tu al suo posto?
— Sì! Mi offro io al suo posto — rispose Yeselwir.
— Legate costui — ordinò Iroi Girindhouz indicando Yeselwir. — Lo lascerò in vita ed egli mi servirà.
Lacci simili a fili di cotone ma resistenti come corda caddero su Yeselwir, che oppose resistenza fino a quando alcuni di essi gli si attorcigliarono intorno alle gambe facendolo cadere, circondato dagli Spiritelli dei Pini armati di lancia. Fandorel cercò di muoversi in suo aiuto ma barcollò e quasi cadde.
— Anche l'Elfo è sotto un incantesimo? — domandò Iroi Girindhouz. — E tu? — disse a Filindrin guardandolo fisso.
— Non c'è nulla che io possa fare — rispose Filindrin. — Se avete deciso di uccidere il nostro capo lo farete.
Un urlo gutturale uscì dalla gola del Signore dei Pini e il più grande

dei lupi grigi si avventò su Talarnidh. Questi cadde sotto il peso della bestia, e gli uomini della Cerca ne videro i denti affondare nella gola del Principe. Il colpo della sua caduta svegliò dall'incantesimo Talarnidh, il quale si trovò di fronte gli occhi belluini e vide i denti che stavano per chiudersi su di lui. Il suo avambraccio si conficcò fra le fauci e i denti feroci si chiusero sulla sua carne. Nello shock del dolore i sensi di Talarnidh si fecero improvvisamente acuti e sicuri. Ignorando gli artigli che gli ferivano il braccio, con la mano libera raggiunse il grugno del lupo. Spinse verso l'alto con tutte le forze. La testa della belva si piegò all'indietro e il lupo perse l'equilibrio e cadde, liberando il braccio ferito di Talarnidh. Più veloce di quanto lo stesso lupo potesse essere, Talarnidh gli si buttò addosso con tutto il peso. Il lupo ululò mordendo l'aria, ma le mani di Talarnidh si portarono alla sua gola togliendogli il respiro. La bestia si trascinò nella polvere, ma l'uomo era più forte. Infine l'animale cessò di divincolarsi.
— Non lo uccidere!
Talarnidh guardò Iroi Girindhouz che si era fatto avanti.
— Perché? — domandò. Allentò la stretta e il lupo si contorse, cercando di respirare.
— Sono stato io a dirgli di attaccare. Hai battuto il più forte fra i miei lupi. Sei il vincitore. Lascerò libero anche te.
Talarnidh si alzò in piedi. Il lupo si rialzò sulle zampe ringhiando, ma un grido animale emesso dal Signore dei Pini lo richiamò ai suoi piedi.
— Potete lasciarci andare, se volete — disse Filindrin. — Cosa importa più ormai? Avete lasciato che Ral, la vostra padrona, strappasse al Principe il terribile segreto. L'avete servita a dovere, schiavo di Ral!
— Basta così. Tu non hai vinto nessun lupo! Non hai nessun diritto di vivere! Se non avessi parlato come un bambino saresti già morto. Ti ho sentito nominare continuamente questa parola, "Ral",

e di nuovo "Ral". Conosco questo nome. Sono vecchio di questo mondo. Vi fu un tempo una Ral che regnava qui. Una regina crudele. Ma è morta. Gli Uomini dei Boschi la nominano per spaventare i loro bambini. Perché questo nome terrorizza anche te, che sei un uomo? Anche i Re di Chamley, nel lontano sud, non la temono ormai più. Non sono uno sciocco di cui tu ti possa burlare. Sono Iroi Girindhouz, Signore dei Pini.
— Iroi Girindhouz, quest'uomo non si prende gioco di voi — disse calmo Talarnidh. La mano ferita gli pendeva senza forza al fianco, e lui stava ancora prendendo fiato per la lotta. — Ben più che i bambini temono il nome di Ral — proseguì. — Ella non è morta. Non è mai stata uccisa. Solo il suo potere fu sconfitto, e lei restò nascosta per lungo tempo qui, nella Foresta degli Incantesimi. La Strega Bianca che avete accolto qui, quella è Ral! La stessa Ral che avete conosciuto tanto tempo fa. E ancora una cosa... io conoscevo già il vostro nome.
Il Signore dei Pini guardò attentamente Talarnidh sotto le sue scure ciglia, il volto corrugato e l'intero suo corpo immobile. Un lungo silenzio pervase la stanza.
— Ho udito il nome col quale uno di questi uomini ti ha chiamato. Forse ci siamo già conosciuti, tu e io.
— Vi fu inviato un messaggio. Si richiedeva il vostro aiuto quando gli Alberi Fantasma minacciavano Mindrim affiancati da Thunalt, l'Oscuro Signore.
— Fu molto tempo fa...
— Oltre mille anni sono passati da allora.
— Il messaggio fu inviato dall'ultimo dei Principi di Telmirandor — disse il Signore dei Pini. — Il suo nome era allora Talarnidh.
— E Talarnidh è ancora il mio nome. Perché non siete venuto in nostro aiuto?
Un lungo respiro si alzò dalle labbra di Iroi Girindhouz.
— Sarebbe stato meglio se il lupo vi avesse ucciso — disse.

— Potete ancora ucciderci.
— Sapete bene che non posso. Mi avete chiesto perché non sono venuto in vostro aiuto. Ora è tutto differente.
— Non potevo ordinarvi di venire.
— No, perché non sono mai stato il servitore di nessuno. Non ho padroni. Il padrone qui sono io.
— La battaglia era lontana dai vostri saloni.
— Così lontana che i miei alti guerrieri non sarebbero giunti in tempo.
— Non vi schieraste da nessuna parte in quella guerra.
— Non era mia quella guerra, né del mio popolo. Cosa importa di queste cose a noi che abitiamo la fitta foresta?
— E per tutto questo voi non siete arrivati — disse Talarnidh.
— Forse.
Di nuovo un lungo silenzio. Yeselwir spostò lo sguardo da Talarnidh al Signore dei Pini, senza capire di cosa stessero parlando. Intuiva, però, che si stesse rappresentando qualche antica tragedia. Sul volto di Filindrin c'era uno sguardo di profondo interesse.
— Avete dimenticato una cosa, però — disse Iroi Girindhouz. — Vi fu un tempo, quasi al di là della memoria, anche per me, in cui il Grande Nemico si muoveva nel bosco oltre Tharang. Non ho dimenticato i Demoni di Fuoco. Mi portarono nella terra di Aldel Morn. Questo avvenne prima ancora che Ral venisse al mondo. Questo avvenne quando il Grande Nemico abitava pozzi molto più profondi di quanto ne abbia mai scavati Ral. Fu più spietato di quanto lei abbia mai potuto immaginare di essere. Non rammentate di quando Sagoth regnava ad Aldel Morn.
Yeselwir trattenne il respiro e guardò nuovamente verso gli altri. Il suo sguardo si posò su Filindrin. Le parole che avrebbe voluto pronunciare morirono sulle sue labbra. Gli occhi di Filindrin erano fissi e spalancati, e un lungo sospiro come un sibilo uscì dalle sue

labbra. Sembrava riportare alla memoria avvenimenti accaduti in tempi remotissimi e il suo corpo tremò a quei ricordi.
— Come siete sfuggito a Sagoth e al suo inferno? — chiese Talarnidh con voce dura.
— Venni liberato da un uomo di nome Talmond — rispose la cupa voce del Signore dei Pini.
— Io sono suo figlio — disse Talarnidh.
— Lo so.
— Voi foste un tempo il Signore di tutte le Foreste di Pini. Tutti gli abitanti delle vaste foreste del nord erano vostri sudditi.
— Non ho più imposto alcun ordine né ho proclamato più legge alcuna fin dai tempi della guerra contro Ral. Sedevo nelle mie stanze della mia casa nella foresta. Ho osservato e ho sempre lasciato che tutto andasse per il proprio verso. Sono pur sempre il Signore dei Signori dei Pini.
— I nostri compagni stanno correndo un grande pericolo nella città di Kruakh. Ral potrebbe impossessarsi di un oggetto di enorme potere.
— È l'oggetto di cui le avete riferito?
— Mi avete sentito.
— Vi ho sentito.
— Le ho detto tutto — disse Talarnidh, mesto.
— Ci sarà ancora un'altra guerra?
— Può darsi. Potrebbe anche essere troppo tardi.
— Fareste bene ad ascoltare le parole della Silfide chiamata Whirrirrish — disse Iroi Girindhouz. — Anch'egli è giunto qui per parlare di antiche battaglie.
La Silfide che avevano scorto prima si avvicinò a Talarnidh volando al di sopra del terreno. Il suo corpo era formato da nuvole grigio-azzurre e i suoi occhi sembravano di vetro. Ali di nube erano sul suo corpo.
— Di chi sei al servizio? — domandò bruscamente Filindrin.

— Servo colui che viene chiamato lo Stregone del Sud.
La sua voce era frammista di mormorii e sospiri, come se giungesse da una grande distanza, soave e molto aggraziata.
— Con che altri nomi lo conosci?
— Col nome di Signore dei Venti.
— È un regno molto vasto — lo derise Filindrin.
— Non è il suo unico regno — fu la risposta. — Sono giunto qui per dire al Signore dei Pini, da parte del mio signore, queste parole: «È finito il tempo dell'attesa nelle profonde foreste. È finito il tempo per coloro che non servono il bene né il male. È giunto il tempo della guerra. La guerra contro la Strega Bianca. Il suo nome è Ral».
— Iroi Girindhouz ha potuto udire questo nome due volte, ora. Da me e da Whirrirrish la Silfide — disse Talarnidh guardando fisso verso il Signore dei Pini. — Cosa risponde, adesso?
— Questo rispondo — disse Iroi Girindhouz. — Colei che ho chiamato la Strega Bianca è in realtà Ral. È la stessa di molto tempo fa.
Si voltò e salì sulla collinetta verso l'alto trono di legno. Guardò tutt'intorno il salone sotterraneo verso i giovani pini, gli Spiritelli dei Pini, i lupi e gli Uomini dei Boschi che montavano la guardia agli uomini della Cerca. Poi sedette sul trono. Tutt'intorno si alzò il rumore degli Spiritelli dei Pini che percuotevano le loro lance l'una contro l'altra.
— Questo è il trono del Signore dei Pini — disse con voce più forte.
— Fu Ral a sedervi per ultima, quando ha potuto incantare il Principe Talarnidh — disse Filindrin. — Chiedete a lei a chi pensi che appartenga questo trono.
— Non sono salito sul trono per un migliaio di anni — rispose con voce ferma e profonda, per nulla irritato. — Ma oggi ne riprendo il possesso. Sono il Signore dei Pini, Signore dei Signori dei Pini.

Mentre questi parlava, Fandorel, che era rimasto in piedi pallido e in silenzio accanto agli altri uomini della Cerca, cadde al suolo.
— Sollevate il Signore degli Elfi — comandò Iroi Girindhouz, e gli Uomini dei Boschi si fecero avanti. — Portatelo nella Stanza della Fonte. Che venga curato.
— Sta morendo per l'Alito di Spettro — urlò Filindrin. — È forse in vostro potere curare dalla morte dei non-morti?
— Io sono Signore qui — fu la risposta ferma e sicura, imperturbata nonostante il vilipendio di Filindrin. — Ho comandato che la Fontana fluisca di nuovo. Fu costruita dai Mendoral. In essa scorre la Linfa dell'Albero della Vita. Potrebbe curare anche te, se tu lo volessi.
— Non parlare più, Filindrin — disse Talarnidh. — La tua lingua è diventata troppo pronta. Non siamo più fra nemici. Non siamo più prigionieri.
— In questa foresta — disse Iroi Girindhouz — vi sono molti poteri. Molti di essi si sono accresciuti mentre sedevo qui in silenzio. La Strega Bianca è giunta qui molto tempo fa. Per molti anni il suo potere è stato minimo. Ma è diventato sempre più forte. Tutto il limitare nord della Foresta è ormai nelle sue mani, come molti dei territori occidentali. Questa mia sala è quasi circondata dalla sua gente. È molto potente nella Foresta, e anche nelle Terre Deserte oltre essa. Lo Stregone giunse in quello stesso tempo, e anche il suo potere poco per volta si è accresciuto. Costruì un grande palazzo nel sud. Ma di lui conosco meno ancora che della Regina delle Streghe, anche se si direbbe che non conoscessi veramente nemmeno lei. La Strega e lo Stregone, gli uomini di Amray sulla lontana costa, i Razziatori... nessuno di questi conta qualcosa per me.
— Nessuno eccetto Ral — disse Talarnidh.
— Non ho mai servito Ral — fu la risposta. — Io sono il Signore dei Pini, e questo è il mio regno.

— E la guerra che incombe? — domandò la Silfide.
— Può darsi che io combatta se vi sarà un'altra guerra — rispose Iroi Girindhouz.
— Può darsi che ci si incontri di nuovo, Iroi Girindhouz — disse Talarnidh.
— Può darsi che allora io sia disposto a prestarvi ascolto — disse il Signore dei Pini.
— Adesso dobbiamo andare. Cinque dei nostri compagni ci attendono a Kruakh. Laggiù è nascosto un oggetto di inestimabile valore. Mi avete udito nominarlo. Ho detto a Ral dove è celato, ed ella potrebbe trovare i nostri amici. Ma forse non li ha ancora trovati.
— Non li ha trovati. O almeno non è ancora riuscita ad impadronirsi dell'oggetto — disse Filindrin. — Quando vi riuscirà ne verremo subito a conoscenza.
— In che modo? — domandò Yeselwir.
— Non capite? Nello stesso istante in cui Ral se ne impadronirà ognuno di voi sarà ucciso. All'istante! Avete forse dimenticato i poteri di quell'oggetto? Ucciso, Yeselwir!
— Allora dobbiamo aspettarci di morire da un momento all'altro — disse Talarnidh. — Hai ragione, Filindrin. Lo userà subito per annientare i suoi nemici.
— Allora usciamo da questo buco nella terra e cerchiamo di giungere a Kruakh prima che Ral segua le vostre dettagliate istruzioni su dove si trovano i nostri amici, mio Principe.
Prima che Talarnidh potesse rispondere all'irato Filindrin la Silfide Whirrirrish parlò di nuovo.
— Vi aiuterò a raggiungere Kruakh. Il mio signore mi ha mandato in cerca di alleati per combattere Ral. Qualunque cosa di cui voi siate in cerca, posso essere più utile aiutando voi adesso.

Si incamminarono velocemente attraverso i sentieri boschivi.

Whirrirrish la Silfide mostrava loro la via. Fandorel scese in basso dalla cima degli alberi oltre la quale volava. Sembrava non soffrire più dell'Alito di Spettro.
— La prima ora dopo mezzodì è passata, Talarnidh — disse. — Sapete che la foresta intorno a noi è piena di quegli Spiritelli? Si muovono accanto a noi, fra gli alberi e sul terreno.
— Ve ne sono anche avanti a noi, con Whirrirrish — rispose Talarnidh. — Neppure una Silfide può conoscere tutti i sentieri della foresta.
— Ci dirigiamo verso sud-ovest. Vi è una strada vera e propria che attraversa la foresta a circa quindici chilometri da qui.
— Lo so. Era chiamata la Strada del Sud, e da Kruakh conduce fino a Chamley. Ora passa vicino a Thulgarn, il Pozzo degli Uomini-Pipistrello, fortezza di Ral.
— Questa strada, però, porta da est a ovest — obiettò Fandorel.
— È sempre la stessa. Curva verso sud quando si addentra nella foresta. Dopo aver imboccato quella strada, proseguiremo verso ovest fino al Crocevia di Takunan, a sud della città. Di questo passo non arriveremo alla strada prima di notte. Raggiungeremo la città dopodomani al più presto. Per allora tutto si sarà compiuto. Forse Filindrin ha ragione. Verremo subito a conoscenza del trionfo di Ral: non appena s'impadronirà dello Scettro Mortale, noi assaporeremo il tocco gelido della morte.
— Ral è convinta della nostra morte — rispose Fandorel. — Ha ordinato di ucciderci. Potremmo non rientrare più nei suoi piani. Inoltre, Talarnidh, non siate così sicuro di ciò che dice Filindrin. Non si è ancora ripreso così bene come pensavamo. Ed è cambiato.
— Non dare così poca importanza al mio tradimento — disse Talarnidh.
— Dico solo il vero — rispose l'Elfo. — Avete preso troppo a cuore le parole di Filindrin. La colpa non è vostra. Non avevate il potere di resisterle. Un solo stregone faceva parte della Cerca.

— Ed è morto. Il tuo amico Wondrith, che ho mandato verso la morte ad Aldel Morn — disse Talarnidh. — Sarebbe stato meglio se lo Scettro fosse rimasto dov'era, dimenticato per sempre. Non v'è potere abbastanza grande a Tharang che possa tenere testa a Ral, adesso. Forse sarebbe meglio per noi se Ral si ricordasse di ucciderci.
Proseguirono per circa dieci chilometri lungo tortuosi sentieri. Poi Whirrirrish si fermò.
— Questo è il confine estremo delle terre di Iroi Girindhouz — disse. — Gli Spiritelli non possono proseguire oltre, ma mi hanno indicato la via da seguire. Dovremo accamparci prima di raggiungere la strada. Questo è territorio di Ral. Siamo vicini al limitare nord della foresta. Solo i servitori della Strega e pochi altri percorrono quella strada. Ve ne sono molti più del solito, ultimamente, sia sulla strada sia nel bosco.
Le minute figure degli Spiritelli coi loro elmi a cono e le piccole lance scomparvero tra i pini che li circondavano. L'oscurità dalla sera si stava già avvicinando e gli uomini, guidati ora soltanto dalla Silfide, proseguirono per un altro chilometro. Talarnidh, Filindrin e Yeselwir prepararono quindi l'accampamento in mezzo agli alberi, mentre Whirrirrish e Fandorel volavano sopra le cime, esplorando il loro percorso fino alla strada. Tornarono dopo molto tempo, e già la notte fonda del tardo autunno aveva avvolto il loro accampamento nelle tenebre.
— La strada si trova circa a tre miglia da qui ed è sgombra — disse Fandorel. — L'abbiamo percorsa in entrambe le direzioni. Non c'è nessuno.
— Perché siete tornati così tardi? — domandò Filindrin.
— È scuro, Filindrin. A malapena abbiamo potuto ritrovare il sentiero, e questo accampamento è molto ben nascosto — rispose Fandorel. Si rivolse poi a Yeselwir. — Puoi tranquillamente aumentare il fuoco, Yeselwir.

Yeselwir sorrise e aggiunse altra legna al fuoco. Gli uomini della Cerca consumarono parte delle loro provviste, una buona scorta offerta loro dal Signore dei Pini.
— Ral è già a Kruakh, Talarnidh — disse Fandorel. — Forse non l'ha ancora trovato.
— Attento a come parli. La Silfide è con noi — disse Filindrin.
— Whirrirrish, non possiamo rivelarti l'oggetto della nostra ricerca — disse Talarnidh. — Solo questo posso dirti: si tratta di qualcosa di inestimabile valore ed estremamente pericoloso. Mortale. Qualcuno ci ha inviati alla sua ricerca, e costui è un nemico di Ral.
— Adesso sia la Silfide a dire ciò che sta cercando, mio Principe. Vi state fidando troppo ciecamente di lui — disse Filindrin.
— Non cerco nulla. Vado in giro per conto del mio signore — rispose Whirrirrish. — Non voglio sapere cosa state cercando. Tutto ciò che m'interessa sapere è se voi siete o meno nemici di Ral.
— Come il tuo signore — aggiunse Filindrin con un sogghigno. — Non hai voluto dirmi il suo nome quando te l'ho chiesto. Chi è che comanda le creature del vento?
— È uno dei grandi di tutti i mondi — disse la Silfide. — La mia gente lo chiama Shahr. Ma le altre razze lo chiamano con nomi diversi.
— Come lo chiamano gli Elfi? — domandò Filindrin.
— Non sono un Elfo.
— No, non lo sei — rise Fandorel. — Tu voli molto meglio e sei più veloce di noi Elfi. Smetti di far domande, Filindrin.
— Non ancora. Ho ancora una domanda da fare. Con quale nome viene chiamato questo grande da tutti i suoi servitori, in tutte le lingue?
— Lo chiamano il "Vecchio Sapiente" — rispose Whirrirrish, e per la prima volta rise, emettendo un suono simile alla brezza sul caldo oceano. — È un giusto e grande signore per noi tutti. Non devi temerlo, o diffidare di lui, uomo.

Yeselwir e Fandorel fecero coro alla risata della Silfide.
— Questo nome non t'aiuterà di molto nelle tue indagini, Filindrin — disse Yeselwir.
— Invece sì — rispose Filindrin, e la sua voce si era fatta dura come il ferro. — Poiché penso di conoscere un "Vecchio Sapiente" il cui potere è quello di dominare i venti. — Si alzò. — Farò due passi fra l'oscurità dei boschi. — Il suo volto era una maschera bianca mentre si avviava fra gli alberi.
— Sebbene non riesca a spiegarmi il suo stato d'animo, credo di aver capito a chi si riferisse, Talarnidh — disse calmo Fandorel dopo un po' di tempo.
— L'uomo al quale si riferisce è morto. Venne ucciso a Werendilren nella Torre della Corona — rispose Talarnidh.
— Lo so, mio Principe. Ma ne ho parlato per un altro motivo. Non riesco a capire cosa sia accaduto a Filindrin. Perché mai dovrebbe odiare e temere quell'uomo, che fu buono e potente, vostro e mio amico?
— È ancora sotto l'incantesimo di Aldel Morn — rispose Talarnidh con voce fredda. — Abbiamo parlato troppo presto. Non si è ancora rimesso. In lui deve essersi acceso un fuoco che lo ha traviato, Fandorel. È colmo di paura e di odio nei confronti di tutto il mondo, persino dei suoi amici. Non posso fargliene una colpa. È lo stesso incantesimo, ed è su tutti noi, mio vecchio amico. Su tutti noi.
— Cercate di addormentarvi, Talarnidh — rispose il Signore degli Elfi. — Non v'è alcuna maledizione su di noi. E se non fate colpe a Filindrin dovreste smettere di farne a Talarnidh! Forse il buon vecchio Filindrin non è ancora perso del tutto. Forse, un giorno o l'altro tornerà.
Talarnidh si addormentò, avvolto nel suo manto. Dopo un po', mentre sedevano di fronte al fuoco, Fandorel disse a Yeselwir: — Filindrin era il migliore amico di Talarnidh.

Da ovest arrivò il suono lontano ma distinto di una creatura che latrava nella notte. L'uomo e il Signore degli Elfi balzarono in piedi e ascoltarono. Nell'oscurità del bosco, Filindrin si fermò udendo quei suoni. Se uno di essi era simile all'abbaiare di un grosso segugio, sembrava che anche altri cani ululassero in risposta, e c'era il suono di molti corni nell'aria immobile. I suoni provenivano da lontano, verso occidente. Il silenzio che ne seguì fu opprimente.
Filindrin fece subito ritorno all'accampamento e, senza dire una parola, si distese al suolo e si addormentò. Fandorel e Yeselwir rimasero svegli ad ascoltare il lamentoso vento mormorante che soffiava fra la bruma. Fandorel si voltò e alzò lo sguardo verso gli occhi di ghiaccio di Whirrirrish, scintillanti d'azzurro nell'oscurità mentre questi era di guardia.
— Non è vento di questa terra — disse la creatura del vento. — È un vento che spira dall'Inferno.
Yeselwir udì quelle parole e il freddo gli penetrò nelle fibre. Nessuno di loro poté dormire bene in quella lunga notte gelida. Talarnidh e Yeselwir sognarono creature mostruose che scorrazzavano nel cielo.
Si svegliarono subito dopo l'alba, tremanti dal freddo che la notte aveva portato con sé, snervati e stanchi per il sonno agitato. Parlarono per un po' dei rumori che tutti avevano udito, consumarono una frugale colazione e ripartirono più presto che poterono. Tutti sapevano che quei suoni erano giunti da ovest, dove sorgeva Kruakh.
Dopo un'ora circa arrivarono alla strada, ricoperta da alcuni centimetri di neve ghiacciata. Nel folto dei pini la neve non era quasi riuscita a penetrare, e la terra si era fatta molle e fangosa sotto i loro piedi. Il gelo della notte, e ora la compattezza dell'antica strada, resero più veloce il loro cammino. Era un ampio sentiero che si snodava attraverso i grandi alberi. Per un lungo tratto esso correva diritto. Era completamente sgombro di qualsiasi

vegetazione di sottobosco, nonostante nessuno, da innumerevoli anni, l'avesse mai curato. Camminarono per tutta la giornata, fermandosi soltanto a mezzogiorno per il pranzo, guidati dall'Elfo e dalla Silfide che a turno volavano in avanscoperta.
Fandorel vide un gruppo di Folletti che percorrevano velocemente la strada dietro di loro e avvertì gli altri immediatamente. Nascostisi fra gli alberi a un ordine di Talarnidh, gli uomini della Cerca guardarono passare le sgraziate figure che procedevano a lunghi passi, un gruppetto armato e pronto per la battaglia.
— Sono Folletti di Ral — disse la Silfide. — La guerra dev'essere prossima.
— Potrebbe voler dire che Ral l'ha già trovato — disse Talarnidh.
— Perché mai? — disse Filindrin. — Come ha detto la Silfide, la guerra è vicina. E noi abbiamo visto soltanto una compagnia da guerra.
— Avremmo dovuto combatterli — disse Yeselwir.
— Saremmo stati sconfitti in breve tempo. Non essere sciocco. Cerca di ricordare che abbiamo ben altri compiti che non quello di combattere i Folletti — disse seccamente Filindrin. — Proseguiamo. Sono abbastanza lontani, ormai.
— Andrò avanti e sorveglierò nuovamente la strada — disse Whirrirrish. — La luce sta per scomparire. Non potremo proseguire per molto più di un chilometro, per oggi.
Ripresero la marcia, ma ben presto Whirrirrish ritornò da loro.
— Ce ne sono altri più avanti.
— Folletti! — disse Yeselwir.
— Ora sono sulla strada, ma venivano da qualche altro luogo. Stanno arrivando verso di noi. Sono in molti, ma non sono in marcia. Corrono disordinatamente, e non c'è dubbio che debbano essere molto spaventati. Qualcosa di strano è accaduto, e deve avere a che fare con la Casa nella Foresta.
— Che razza di casa può esistere in uh luogo deserto come questo?

— domandò Yeselwir.
— Un tempo non era così deserto — rispose Fandorel.
— Già. E vi sono ancora degli esseri che vi dimorano — continuò Whirrirrish. — Sulla strada ho scorto anche i cadaveri di alcuni Folletti, e mi pare di aver visto alcuni uomini entrare in quella casa.
— Whirrirrish — disse Talarnidh. — Li hai visti bene?
— Non troppo. Non volevo che mi scoprissero. Due di loro erano troppo piccoli per essere uomini veri e propri. Dovevano appartenere a qualche tribù minore di Folletti. Uno di loro indossava un'armatura e non aveva certo l'aria di un Folletto.
— Potresti dire con sicurezza quanti erano? — domandò Talarnidh.
— Di questo sono sicuro. Le loro impronte erano chiare sul sentiero che porta a quella casa, ed erano quelle di cinque persone. Ma sono sicuro di avere visto sei figure entrarvi.
— Melandir, Erathrir, Karandar, Relnar e Talak — disse Talarnidh.
— Cinque! Non potrebbero essere loro?
— Erano sei, non cinque. Potrebbe anche non trattarsi di loro — disse Filindrin. — Perché mai dovrebbero trovarsi nella foresta? Lo scopriremo subito, mio Principe. Dobbiamo andare a vedere. Questa casa, Silfide; cosa sai di essa?
— È molto antica. Era già qui prima della venuta di Ral. Non ne so molto, tuttavia. Di questi tempi è un luogo strano. Non è un posto molto benevolo.
— Intendi dire che potrebbe servire Ral? — chiese Filindrin.
— Non si può dire. È noto solo come la Casa nella Foresta. Non ha altri nomi. Vi sono sempre delle luci, nella casa e nei giardini che la circondano.
— Filindrin ha ragione. Dobbiamo andare a vedere — disse Fandorel. — E dobbiamo affrettarci. Non credo che i nostri amici siano giunti fin qui, ma se per caso fossero venuti in cerca di noi, allora potrebbero trovarsi in grande pericolo.
— Perché non hai osservato più da vicino questi sei, o cinque, o

quanti fossero, che sono entrati nella casa? — domandò Filindrin alla Silfide.
— Perché vi sono Folletti per la strada. Stanno arrivando da questa parte. Incontreranno i Folletti che ci hanno superato. Sebbene stiano fuggendo, chissà cos'avrebbero potuto fare se li aveste incontrati di sorpresa. Così sono tornato ad avvertirvi.
— Hai fatto bene — disse Talarnidh.
— Se si trovano lungo la strada fra noi e la casa, non vedo come potremo raggiungerla — disse Filindrin.
— Dovremo soltanto procedere con cautela — rispose Fandorel. — Whirrirrish e io sorveglieremo la strada. Quando i Folletti si saranno fatti vicini cercheremo di evitarli passando per i boschi.
I Folletti fuggitivi avevano nel frattempo incontrato l'altro gruppo di Folletti in marcia. Quando gli uomini della Cerca si avvicinarono ad essi, questi avevano fatto campo e avevano acceso molti fuochi nel mezzo della strada. Gli uomini della Cerca passarono oltre piuttosto facilmente, confondendosi tra le ombre dei grossi alberi.
Quando raggiunsero il sentiero che portava alla casa, era già scesa l'oscurità. La neve brillava ai raggi intermittenti della luna, e su di essa spiccavano cinque file di orme. Nell'oscurità degli alberi e del contorto sottobosco s'agitavano molte luci, candele o lumini che piegavano le loro fiammelle avanti e indietro, e si udiva il mormorio di canzoni disarmoniche cantate sommessamente a tempo con il movimento delle luci. Più avanti, alla loro destra, un'altra luce si fece visibile, e questa sembrava immobile.
— Dev'essere la casa — disse Yeselwir.
— Avrei detto che fosse da quest'altra parte — disse Whirrirrish, indicando un punto a sinistra di quella luce. — Ma avete ragione. È l'unica luce immobile.
— Svelti! — ordinò Talarnidh.
Man mano che si avvicinavano alla luce, i canti sembravano farsi più lontani. Tutte le altre luci erano ormai alle loro spalle.

Cominciarono a risalire un pendio.
— La casa era su un'altura — disse Whirrirrish.
Proseguirono per un po', poi la Silfide si fermò un'altra volta.
— È troppo lontano — disse. — La casa non avrebbe dovuto distare più di mezzo chilometro dalla strada. — Gli uomini si guardarono l'un l'altro nella penombra.
— Guardate la luce! — disse Filindrin.
Sguainò la spada e indicò la luce fissa che avevano seguito. La luna si affacciò dalle nuvole per pochi secondi, brillando sulla lama, poi scomparve nuovamente. Ma in quei pochi secondi di chiarore lunare la luce si era mossa rispetto alla linea della lama, impercettibilmente finché non vi si prestava particolare attenzione.
— Si sta allontanando per attirarci da quella parte — disse Filindrin. — Era solo un inganno.
— Un Fuoco Fatuo — disse Fandorel. — Dobbiamo tornare indietro.
— In che direzione? — domandò Filindrin. — Io non saprei dirlo. E poi, guarda lassù, Fandorel. Guarda, Yeselwir! Guardate! — Indicò un punto con la spada, ed essi videro che altre luci erano apparse, alcune in movimento, altre immobili, alcune distinte, altre confuse.
— Dobbiamo ritrovare le orme — disse Talarnidh.
— Dubito che riusciremmo a trovare persino le nostre — rispose Filindrin.
I sussurri tra gli alberi e i cespugli si fecero sentire nuovamente, e questo era inequivocabilmente segno che si stavano avvicinando.
— Whirrirrish ha detto il vero — rispose Yeselwir. — Questo è un luogo pieno di spettri.
— Spero che quelle orme non fossero davvero di Melandir e degli altri — disse Fandorel.

14
LA CACCIA SELVAGGIA

Ral aveva lasciato la casa di Iroi Girindhouz per recarsi a Kruakh in cerca dello Scettro Mortale. Aveva affidato Talarnidh nelle mani del Signore dei Pini, che pensava come un suo servitore, ordinandogli di uccidere il Principe. A sua insaputa, però, Talarnidh e i suoi compagni erano già stati liberati. Se anche ne fosse venuta a conoscenza, comunque, non avrebbe fatto molta differenza, poiché si trovava ormai fra le rovine di Kruakh e si era lasciata sfuggire lo Scettro fra le profonde caverne del Popolo del Mare.
Adesso, pallida dalla rabbia, era di nuovo la Dea Potente, vestita di abiti foschi. Parlò velocemente allo stormo che volava intorno a lei con toni alti e voce crudele e sibilante. Ordinò loro di sorvegliare le strade deserte e gli edifici diroccati della città. Perché si era aspettata di venire uccisa non appena i suoi nemici avessero impugnato lo Scettro. Un nuovo pensiero le attraversò la mente. Conosceva bene Selenthoril, e concluse che questi non avrebbe permesso a nessuno dei suoi servitori di reclamare lo Scettro. E dubitava che chiunque, a eccezione dei grandi della terra, potesse reclamare uno degli Scettri senza morirne. Sapeva poco dell'uomo

che Talarnidh chiamava Melandir. Così adesso, in qualche luogo a Kruakh, un comune mortale recava un tale oggetto senza averlo reclamato. Da qualche parte quegli uomini sarebbero dovuti riemergere, e in qualsiasi luogo i pipistrelli di Ral li avrebbero scorti. Lei stessa si sarebbe recata presso le navi che aveva visto ancorate nel porto. Anche se gli uomini fossero riusciti a nascondersi alla vista dei pipistrelli, sicuramente si sarebbero diretti verso le navi.
Questo stava pensando quando il suono giunse alle sue orecchie, echeggiando fra i luoghi deserti della città in rovina. Era una nota lunga e profonda, molto distante ma colma di indizi di potenza. Sembrava provenire da profondità incredibili sotto la terra, da caverne che superavano qualsiasi immaginazione. Pensò al popolo del Mare nelle sue caverne allagate. Ma il suono si fece sentire nuovamente, questa volta molto più vicino, animale, urlato a squarciagola, rauco e malevolo. Di nuovo, inesplicabilmente, giungeva dal sottosuolo. Di colpo Ral si sentì terrorizzata. Poiché qualcosa stava avanzando verso di lei, qualcosa che stava emergendo dalla terra e che camminava nella luce smorta del Sottomondo. In qualche modo quell'essere era stato chiamato dal luogo in cui dimorava, presso il Cancello degli Inferi. Il suono era adesso più chiaro, ed era inconfondibile. Era il ringhio selvaggio di un immenso cane.
Ral restò immobile, la nuvola di pipistrelli spiegata intorno a lei per proteggerla. Un ringhio roboante, non più attutito dalla distanza, e il rumore delle macerie rimosse da una forza immensa provennero da molto vicino. Poi si udì il rumore tonante di passi lenti e pesanti, innaturali, in quanto prodotti da qualcosa di immateriale. Dietro l'angolo della strada ormai da tempo abbandonata ne intravide la figura, e la potenza e la crudeltà di Ral divennero ben poca cosa in confronto all'orrore di quell'essere. Ral stava guardando il Segugio Infernale.

Le sue sembianze erano quelle di un enorme cane, ma era formato da una sostanza semireale in continuo divenire, che sembrava scaturire da esso e coprire il terreno in pozze. La bocca si aprì e si richiuse, la testa si mosse e le narici si dilatarono. Ral comprese che quell'essere la percepiva mediante sensi che andavano al di là di quelli terreni. Un fluido rosso e bianco si muoveva attraverso i suoi occhi privi di palpebre. Poi si mosse verso di lei, la lingua penzolante dalle fauci.
Ral era nuovamente in grado di muoversi. Stese le mani sopra di sé e si lanciò in avanti. I pipistrelli attaccarono gli occhi del mostro per ordine della loro signora. Le migliaia di creature nere coprirono quelle cavità liquide e rosse mentre gli artigli affondavano nel fluido pulsante. Il cane scrollò la testa, lentamente, quasi senza fretta, e ben presto il cremisi di quegli orribili occhi cominciò a riversarsi sui pipistrelli. Un gran numero di piccole voci si alzò da essi per poi spegnersi subito dopo. I pipistrelli, carbonizzati, caddero a centinaia da quegli occhi che li avevano bruciati vivi.
Già le mani della Regina delle Streghe le si muovevano con gesti antichi davanti al viso, e il suo aspetto mutò non appena pronunciò le parole. Dal suo corpo uscì un fumo grigio, che pervase l'aria ergendo una barriera fra se stessa e il Segugio. Pochi secondi dopo la colonna di fumo divenne una solida parete di pietra grigia, che diventava sempre più grande man mano che altro fumo la raggiungeva, emettendo un fetore ultraterreno. Poiché essa non era un'illusione, ma una cosa reale, proveniente dal cuore dei poteri magici di Ral. Il Segugio si mosse verso di essa. Per un istante le due sostanze si mescolarono, la solida pietra con le carni fluide del Segugio. Poi la creatura indietreggiò, e dalla sua bocca uscì un potente latrato, onde sonore che scossero l'aria con tale potenza da far vacillare la parete magica. Le pietre, infatti, si liquefecero e andarono in frantumi, mutandosi nuovamente in fumo, finché caddero e scomparvero.

Di fronte a Ral si erse allora una distesa argentea simile a vetro e lucente, lo Specchio della Strega, sua estrema difesa. Nello specchio, dalla parte rivolta verso quell'essere, era la sua stessa immagine, resa solida e reale dalle arti magiche di Ral. Ma gli occhi del Segugio non percepivano per mezzo dei sensi comuni. Poté avvertire soltanto un bagliore di debole magia davanti a sé. I due esseri, quello riflesso e quello reale, si incontrarono e divennero uno, e lo Specchio della Strega svanì con un leggero colpo secco.
Ral mutò nuovamente sembianze. Il suo abito divenne tutt'uno con lei, estendendosi in larghezza come ali scure. Il volto si deformò e la Strega tornò a essere un enorme pipistrello, che si alzò in volo muovendosi davanti al muso del Segugio che continuava ad avanzare, passando vicino alla lingua e agli occhi spietati dell'essere e più in alto nel cielo, verso sud, veloce come il vento, incapace di pensare ad altro che alla sua paura.

Il Segugio si fermò un momento, muovendo la testa in tutte le direzioni, le narici dilatate. Poi si alzò in aria, poiché sia la terra sia il cielo erano irreali per quell'essere uscito dall'Inferno. Ma non cercò di seguire Ral. La mente del suo signore lo aveva chiamato ad Aldel Morn, e gli aveva ordinato di aspettare a Sart Emig e di cercare un uomo che recava con sé una Spada e un altro con uno Scettro. L'oscura mente del suo signore gli aveva anche mostrato quegli oggetti, e la mente distorta di quell'essere aveva imparato a individuarli, la Spada e lo Scettro. E ora li percepiva entrambi.
Sull'altopiano di Kamath, che sovrasta la città di Kruakh, cinque piccole figure nell'oscurità erano in ascolto di quel suono ultraterreno. Poiché il grande Segugio aveva emesso un latrato quando si era alzato in cielo, e ora abbaiava mentre si avvicinava verso l'altopiano, facendo risuonare la voce dell'Inferno fra le fredde rocce. Lo videro, scuro contro le veloci nuvole notturne, lui stesso simile a una nuvola, che si ergeva al di sopra del cerchio di

colline intorno a loro, la figura inconfondibile ad ogni istante più vicina, i suoi occhi l'immagine del grande abisso e la bocca crudele come la bocca dell'Inferno. Era sopra di loro, distante un chilometro ma già enorme nella sua mostruosità, stagliandosi contro la luna oltre la cima di una collina. Cominciò a correre verso di loro, procedendo a lunghi balzi verso il terreno, il grosso muso puntato in avanti, le fauci spalancate, ululando senza sosta.

— Questa è una creatura che solo tu puoi essere in grado di affrontare, Melandir — disse Karandar, e anche la voce del Signore dei Nani tremava.

Melandir aveva già estratto la Spada del Fato.

— Che cos'è? — domandò.

— È un essere conosciuto col nome di Segugio Infernale — rispose Karandar. — Non l'avevo mai visto. Pochi l'hanno visto. Non se ne parla molto. Venne esiliato da questo mondo molto tempo fa.

— Come mai è tornato, allora? — chiese Melandir, gli occhi fissi in un'espressione di terrore sul mostro, ormai terribilmente vicino.

— Solo il suo signore ha il potere di evocarlo.

Melandir si girò verso il Nano.

— Il suo signore è Sagoth, il Demonio — disse Karandar.

— Fatti indietro, Karandar — disse Melandir. — Porta gli altri lontano da qui.

Tenendo la lama alta davanti a sé, Melandir si preparò a fronteggiare quell'assalto; gli altri quattro stavano l'uno accanto all'altro dietro di lui. L'essere gli si fece sopra. La Spada lo colpì ferendolo alla mascella, immergendosi fino all'elsa nella sostanza oleosa di cui era composto. Ancora il Segugio si fece avanti, e Melandir si accorse in quel momento che anche il suo braccio era penetrato nella creatura. Solo allora il Segugio sollevò la testa. La Spada penetrò a fondo nella gola del mostro che stava balzando verso di loro. L'ululato che proruppe dalla sua bocca era colmo di

rabbia e dolore, un dolore più acuto di quanto non ne avesse mai provato fin allora. Ma la sostanza di cui era composta la sua carne si richiuse sulla ferita e la rimarginò all'istante.
La creatura si girò e vide nuovamente la Spada dinanzi a lui. Spiccò un balzo verso il gruppo di uomini che si nascondevano dietro quella lama. Le fauci si spalancarono su Talak e Relnar, ma Erathrir estrasse la spada e lo colpì, penetrando di nuovo nelle carni del mostro. Erathrir sentì la spada bruciare e vide la lama torcersi e sgretolarsi. Lanciò un urlo, mentre l'elsa diventava troppo calda per essere impugnata. Disarmato, guardò verso le fauci enormi sopra di lui, profilate contro la luce di quegli occhi fiammeggianti. Nel frattempo Melandir aveva raggiunto il ventre del Segugio e aveva affondato la Spada del Fato in quel petto pulsante. La bestia lanciò un urlo di dolore digrignando i denti, ma Melandir colpì ripetutamente fino a quando la Spada ne penetrò il cuore. La lama lo trafisse, lo straziò, lo fece bruciare, ma anche questo non uccise quell'essere vomitato dall'Inferno.
Il Segugio si rotolò sulla schiena e scappò via, disseminando il terreno di parte della sostanza di cui era composto, lasciando una traccia di bava che bruciò e fece avvizzire l'erba, che non sarebbe mai più cresciuta. Quindi si fece avanti di nuovo, enorme fra le ombre, emanando tutt'intorno il suo fetore.
— Perché la Spada non riesce ad ucciderlo? — urlò Melandir, pallido e soffocato da quell'aria satura dell'odore dell'Inferno.
Karandar scosse la testa.
— Non lo so. Il suo potere è inconoscibile. Sagoth è stato il suo signore, ma non fu lui a crearla.
— Quindi non è parte di lui — ansimò Melandir. — La Spada è il Flagello di Sagoth... e di lui solo! Karandar, Erathrir, correte. Andate via! Prendete gli altri e fuggite da qui. Andate alle navi. Io non posso far altro che rallentarne l'avanzata. Non posso proteggervi. Non so neanche se potrò proteggere me stesso ancora

a lungo. Correte!
— Vogliamo combattere! Siamo guerrieri! — disse Relnar, ma lui e Talak non riuscivano più a reggersi in piedi, provati com'erano dalle fatiche sofferte nelle caverne e dall'indicibile terrore della creatura che li fronteggiava.
— È inutile. Siamo di troppo qui, e non possiamo far nulla — rispose Karandar. — Il nostro momento non è ancora arrivato. Andiamo!
Mentre il Segugio si muoveva nuovamente verso di lui, Melandir udì Erathrir chiamarlo mentre si allontanava: — Lo Scettro, Melandir! Ricordati dello Scettro!
Il Segugio si fece sopra di lui. La Spada del Fato ferì la bestia profondamente e Melandir cadde di lato. La Spada aveva colpito la zampa mostruosa, dalla quale si era staccata della carne. Mentre la creatura si contorceva ululando in preda a un'indicibile agonia, Melandir si fece più vicino ad essa, lanciando furiosi fendenti contro i suoi fianchi, amputandone con la Spada brandelli di carne immonda. Ovunque questi cadessero il terreno inaridiva. Solo Melandir, protetto dalle magiche virtù della Spada, riuscì a non venirne bruciato.
Ma la Spada non riusciva a uccidere il mostro. Di nuovo Melandir la vide conficcarsi profondamente nel fluido delle sue carni. Anche la sua mano e metà del suo corpo vi erano penetrati. I miasmi che emanavano dall'animale gli riempirono le narici e tutto l'essere. Sebbene ferita, l'innaturale sostanza si chiuse su di lui e, per quanto il Segugio soffrisse, in effetti nessun colpo gli era stato fatale. Melandir avvertì la paura e il terrore che lo pervadevano assumere una diversa natura, una caratteristica da incubo al di là di qualsiasi comprensione. Annebbiato dall'orrore, Melandir comprese che, sebbene fosse lui a penetrare nella sostanza di quella creatura, era invece questa a pervadere il *suo* stesso essere, facendone parte di sé.

Urlando senza riuscire a emettere suono, in quanto quel fluido ripugnante gli riempiva anche la bocca, dimenandosi come se nuotasse in quella sostanza che gli si era chiusa intorno, Melandir cercò di voltarsi e di liberarsi a colpi di spada. Cercò di raggiungere lo Scettro che fluttuava dietro di sé. Ovunque si muovesse, la Spada tagliava quelle carni. In breve riuscì a liberarsi di nuovo, le orecchie assordate dalle urla furenti del mostro. Barcollante, si allontanò di qualche passo, ma il fluido infernale aveva pervaso la sua mente. Sentì l'abisso spalancarsi sotto di sé e la voce del Segugio comandargli la sua volontà. Cadde al suolo, contorcendosi e strisciando. Nonostante il fluido viscoso fosse gocciolato via dal suo corpo, l'alito del mostro era ancora nella sua anima. Udì un ordine nel latrato della bestia: il Segugio era divenuto padrone delle sue azioni. Obbedì al suo comando e lasciò cadere Wenyorel. Il Segugio Infernale guardò con circospezione la sua vittima, poi diede voce a sonori ululati di trionfo.

Il suono di un corno proveniente da lontano interruppe l'ululato con una nota alta, chiara e netta nonostante la distanza. Attraverso le grigie nebbie della foresta ombrosa squillarono le note di un corno da caccia che invitava alla battuta. La grande bestia smise di latrare e la sua enorme testa si guardò intorno sollevando il muso. Poiché il Segugio aveva avvertito qualcosa nell'aria in quelle note di corno. Nella sua anima metà animalesca e metà demoniaca giunsero sensazioni sconosciute, una paura come mai aveva provato e ricordi di una vita al di là della vita e del conto degli anni, durante la quale aveva dovuto fuggire attraverso i secoli dal Cacciatore che suonava quel Corno.
Nel profondo della Foresta degli Incantesimi, nella quale innumerevoli generazioni di alberi erano cresciute e avevano raggiunto il rigoglio per poi cadere nel terreno argilloso, stavano le dimore di coloro che avevano solcato i cieli fin dalla giovinezza del

mondo, quando lo Spirito della Vegetazione aveva per primo esiliato gli Dèi oscuri nelle profondità della terra; Da tumuli erosi dal tempo sorsero esseri antichi. La terra tremò alle pendici degli alti pini. Le pigne e gli aghi sottili si scossero. Volpi e scoiattoli videro mani verdi squarciare il suolo ed ergersi nell'aria. Quei piccoli animali fuggirono quando le teste e i corpi terrificanti si scrollarono di dosso la terra di innumerevoli secoli. I Cavalieri Verdi erano tornati nel mondo, risvegliati dalle note del Corno che li aveva chiamati.
Erano più alti degli uomini, e avevano tendini fortissimi, non di carne ma comunque in forma umana. I loro volti erano di un colore verde brillante. Le loro tuniche sporche di terra erano color marrone, e i loro mantelli cremisi. I capelli neri erano pieni di terriccio e radici, gli occhi erano scuri e agghiaccianti. Stringevano in mano lance di legno con punte di ferro. Si ergevano immobili, ognuno sulla propria dimora nel terreno, e il Corno suonò nuovamente. Ciascuno dei Cavalieri Verdi emise un fischio stridente nella notte e dal bosco intorno a loro uscirono agili cavalli dalla criniera rossa, gli occhi verdi scintillanti nell'oscurità. Buttarono indietro la testa e nitrirono in risposta al Corno che stava suonando di nuovo. Con un balzo i cavalieri salirono in sella alle loro cavalcature. I destrieri s'impennarono scalciando nell'aria, poi saltarono verso l'alto, oltre le cime degli alberi verso il cielo notturno.
E dalle nuvole scesero i Cani da Caccia, di un color grigio così pallido da farli brillare di una luce irreale, le orecchie, gli occhi e la lingua rossi come il fuoco, abbaiando e saltando intorno agli zoccoli di ferro dei cavalli che correvano nei cieli. La Caccia Selvaggia nella sua furia tumultuosa si mosse in alto sopra la foresta, e le lingue dei cani penzolavano mentre essi guardavano verso sud, e le lance dei Cavalieri erano puntate in quella stessa direzione.

Da lontano scorsero una pallida luce che si fece sempre più vicina fino ad assumere le sembianze di una figura poderosa in sella a un cavallo rosso con occhi ancora più feroci di quelli degli altri cavalli, più forte e più magro, che galoppava nei cieli più veloce di un aquila in volo. Su di esso cavalcava il Cacciatore.
Era vestito di tunica e mantello crepitanti di giallo e bianco come le fiamme di un fuoco intenso. Il suo volto era color verde brillante come quello degli altri, incorniciato da scuri capelli arruffati. Ma i suoi occhi erano bianchi e costantemente aperti, fissi verso distanze estreme. Sul suo capo posavano le corna ramificate di un vecchio cervo.
I Cavalieri gridarono di gioia nel vedere lo splendore di quel terribile volto e il Cacciatore rise e avvicinò alle labbra il Corno d'Ariete, e vi soffiò ripetutamente fino a che i cieli e la foresta furono pieni del suo suono. La lancia che teneva in mano era tutta di ferro antico dal colore marrone opaco. Indicò verso nord poi, piegatosi in avanti, sussurrò qualcosa nell'orecchio del suo destriero. Il cavallo balzò in avanti ed egli si stese sulla schiena dell'animale. I Cani lo seguirono latrando, i Cavalieri cavalcarono dietro di lui emettendo le loro grida di caccia. La Caccia Selvaggia cavalcava ancora nel mondo, sulle orme della Bestia.
Il Cane Infernale guardò verso sud, incapace di vedere ma percependo molte cose per mezzo di altri sensi, e smise di occuparsi dell'uomo che giaceva lì vicino senza difesa. Tornarono alla sua mente memorie di un tempo lontanissimo in cui scorrazzava in un terribile mondo oscuro. Riconobbe subito il chiaro suono del Corno che si faceva sempre più vicino fino a riempire l'aria delle sue note feroci.
Erathrir e Karandar corsero verso Melandir e cominciarono a trascinarlo via. Erathrir raccolse la Spada del Fato e la mise nella mano di Melandir. Questi si mosse, strinse l'elsa di Wenyorel e guardò in alto.

— Qualcosa sta arrivando, qualcosa lassù nel cielo — disse.
Subito dopo il Cacciatore si stagliò sopra le basse colline, alto sul cavallo impennato, il volto un fuoco verde le cui fiamme ricadevano su di lui, i capelli neri come il fumo e le corna mostruose sul capo. Ben presto anche gli altri componenti la Caccia si fecero intorno a lui, i cani smaniosi presso gli zoccoli sospesi in aria. I Cavalieri tirarono le redini delle loro cavalcature che s'impennarono sbuffando. Le grida dei Cavalieri e i latrati dei cani si fusero insieme, nel suono di gioia della Caccia Selvaggia. Una singola nota suonò dal Corno. La lancia del Cacciatore puntò verso il Segugio. La grande Bestia si appiattì ventre e muso per terra. Rizzò il pelo e rimase in attesa, una montagna di carne in parte informe, poi spiccò un balzo.
Saltò verso il cielo in direzione della Caccia, e i Cani gli balzarono addosso. Tre di loro caddero direttamente nelle sue fauci, ed esso latrò di gioia. Gli altri lo attaccarono ai fianchi azzannandolo, ed erano anch'essi della stessa sostanza innaturale della loro preda. Riuscirono a penetrare la sua pelle e dilaniarono le carni sotto di essa, i denti freddi come il ghiaccio nel fluido bollente che emanava dall'enorme Segugio. Questi si trascinò tutt'intorno nel cielo, e sempre i Cani da Caccia continuarono a tormentarlo. Molti di essi morirono nelle sue fauci, ma ve n'erano più di un centinaio, e ora anche i Cavalieri stavano attaccando. Cavalcavano in cerchio intorno al Segugio senza mai perderlo d'occhio, ridendo in tono di sfida.
La prima lancia saettò contro il Segugio e nell'aria la sua punta divenne una fiamma rossa. Sputando fuoco si conficcò profondamente nelle carni della creatura. Altre lance furono scagliate, e quando queste saettavano nell'aria nuove lance apparivano dal nulla nelle mani dei Cavalieri. Una dopo l'altra si conficcarono nel corpo del Segugio. Ogni volta che questi attaccava i Cavalieri essi lo scansavano, gridando e ridendo, per poi

tornare all'attacco, senza venire mai feriti da quell'enorme essere sgraziato.
Infine il Segugio discese sulla terra col fiato corto, i cani ancora attaccati ai fianchi pulsanti, il corpo ricoperto delle impugnature delle lunghe lance. Dentro di lui le punte delle lance bruciavano ancora, e il mostro ululò per il dolore e la rabbia. Cadde al suolo digrignando i denti, il corpo raccolto su se stesso, pronto ad affrontare qualsiasi nuovo attacco.
I Cavalieri si fecero indietro e richiamarono i Cani da Caccia. Tra le loro file si fece avanti il Cacciatore, e il suo cavallo lo portò sulla terra. L'alta figura con le corna fronteggiò la gibbosa massa nera del Segugio. Di nuovo il Cacciatore portò alle labbra il Corno e suonò tre brevi note, più acute di qualsiasi altra mai emessa. Il Segugio si agitava ringhiando mentre le lance ancora ne bruciavano le carni. Poi il Cacciatore cavalcò a spron battuto verso il muso del Segugio. La bocca di questi si spalancò e ne uscì un fuoco scuro, colmo di quel fetore infernale. Il Cacciatore passò attraverso le fiamme con il corpo piegato, aggrappato saldamente alla criniera del cavallo. Poi si erse nuovamente, il braccio piegato all'indietro, la lancia nella mano. Corse verso quelle fauci e scagliò la sua arma.
Questa saettò verso la gola del Segugio, e anch'essa si era infuocata nell'aria, diventando bianca e rovente per tutta la sua lunghezza, troppo lucente da guardare. Si conficcò profondamente nella bestia aprendosi la strada attraverso le sue carni e penetrando per tutta la sua lunghezza in quella massa pulsante che era il cuore della creatura. Questo prese fuoco, consumandosi con una fiammata violenta e lucente quanto il ghiaccio che esisteva prima della creazione dei mondi.
Il Segugio sollevò la testa e ululò un lungo lamento verso le stelle. La terra tremò e un cupo rombo si alzò dalle colline intorno. Il terreno si coprì di crepe e si alzò. La terra su cui giaceva il mostro cedette e si dissolse. Il Segugio cadde nella voragine che si era

aperta e la sua figura scomparve nelle profondità finché solo il grugno mostruoso rimase fuori dall'orlo del cratere. Poi il suolo che si era alzato cadde su di lui, e tutto ciò che ne rimase fu l'eco degli ululati. Il Segugio Infernale era stato nuovamente confinato nelle profondità della terra, dalle quali non sarebbe più tornato fino all'ultimo giorno.
Il Cacciatore scese da cavallo e guardò giù nella voragine fino a quando l'ultimo latrato del Segugio ebbe echeggiato dalle profondità della terra. Solo quando tornò nuovamente il silenzio egli si allontanò dal suolo bruciato del cratere. Si diresse lentamente verso il luogo in cui erano gli uomini della Cerca. Si fermò a dieci passi da loro e li fissò uno dopo l'altro con i suoi occhi bianchi e terrificanti. Il suo volto era verde come la foresta. Poi parlò, con una voce che ricordava il crepitio del fuoco, lo stormire delle foglie, le onde che s'infrangono sulla costa e il canto degli uccelli. Era una voce al di là dell'umana conoscenza. Benché a nessuno fosse noto il linguaggio in cui si esprimeva, tutti lo capirono.
— Sono venuto fuori dalla terra e dagli alberi, sono l'Increato. Sono al di fuori del tempo e vivo senza vita, sono l'Obliato. Percorro i sentieri più selvaggi e le strade della notte, sono il Persecutore. Cavalco nei cieli e mi muovo sull'erba, il mio destriero è come un lampo fra le cime degli alberi, sono il Cacciatore.
Nessuno degli uomini riuscì a parlare. La loro lingua era paralizzata. Non osavano guardarlo, non potevano far nulla se non ciò che Egli avesse voluto.
— Sono il Maestro. Parla, Uomo con la Spada!
Le parole uscirono strozzate dalle labbra di Melandir.
— Dov'è il Segugio?
— L'ho ricacciato nell'Inferno.
— Che cos'era?
— Era il Segugio Infernale.
— Chi siete? Come avete potuto far ciò?

— Sono il Cacciatore, e caccio le Bestie della Notte. Da molto tempo avevo udito la voce della Bestia attraverso la terra profonda e il silenzio. Lungo è stato il mio risveglio, poiché lungo era stato il mio sonno. Ma l'ho udito, e ho suonato il mio Corno. Questa notte sono uscito dalle tenebre. Ho chiamato i miei Cani e i miei Cavalieri, e la Caccia Selvaggia ha cavalcato di nuovo.
Il Cacciatore guardò verso l'uomo e proruppe in una risata simile alla pioggia nella foresta e all'acqua che corre fra le pietre. Il suo destriero si era avvicinato toccandogli la spalla con il muso. Egli si girò e balzò sul magro cavallo rosso, e le corna ramificate sul suo capo erano simili a un'irta corona.
— La mia Spada non ha potuto ferire il Segugio — disse Melandir.
— È smussata, mortale. Smussata! Devi cercare la Mola del Tempo e affilarla di nuovo. Altrimenti non ti potrà essere utile
Emise un'altra risata, poi fece voltare il cavallo, che s'impennò e nitrì saltando nuovamente verso il cielo. Si alzò sempre più in alto e la Caccia Selvaggia gli si fece intorno. Cavalcarono nell'aria, e le lance brillarono e gli ampi mantelli sventolarono sulle loro spalle. Si diressero verso sud, e il corno del Cacciatore che li guidava annunciò che la Caccia aveva ucciso.

Il suono pervase tutte le Terre Settentrionali. Ral lo udì mentre fuggiva dal Segugio. Giunse anche alle orecchie degli altri uomini della Cerca nella Foresta degli Incantesimi, e in essa arrivò anche a colui che era il padrone del Segugio. Giunse a Selenthoril agitandone i sogni. Giunse al Vecchio Sapiente nella foresta, che mandò i suoi venti in cerca di notizie su ciò che tutto questo potesse presagire. Poiché la Caccia Selvaggia percorreva di nuovo i cieli, e il Cacciatore aveva suonato di nuovo il suo Corno.

15
LA CASA NELLA FORESTA

Cosa farete adesso? — domandò l'Ammiraglio Andrai. Melandir, Erathrir, Karandar, Relnar e Talak sedevano intorno al tavolo del capitano a bordo della nave di Andrai ancorata nel porto di Kruakh. Era la mattina seguente il loro scontro con il Segugio e la sconfitta di questo per mano del Cacciatore.
— Non lo so — disse Karandar. — Talarnidh e i nostri compagni probabilmente sono caduti nelle mani di Ral, da qualche parte della foresta. Dovremmo cercare di salvarli, ma ci siamo anche impegnati con Selenthoril a tornare presso Nyaroth Khrathril, ora che abbiamo l'oggetto della nostra Cerca.
— Il grande Segugio se n'è veramente andato? — domandò Talak.
— Penso che sia scomparso da questo mondo — rispose Karandar..
— Il che non spiega il motivo della sua venuta — osservò Erathrir.
— Non aveva più camminato su questa terra fin dai tempi del vecchio Alto Re. Fu proprio il Segugio a uccidere l'Alto Re, e nelle guerre che ne seguirono i Mendoral giunsero a Tharang e crearono gli Scettri, sebbene non siano poi stati gli Scettri a sconfiggere la

Bestia.
— Ma che razza di essere è il Segugio? — chiese Relnar.
— Parli di una creatura che non è nota ai mortali — aggiunse Andrai.
— È descritta abbastanza bene nei miti dei Peiri, l'Alta Stirpe — rispose Melandir. — È il guardiano delle porte dell'Inferno, una delle più potenti fra le forze oscure. Obbedisce solo agli ordini dello stesso Sagoth.
— Ne sei proprio sicuro? — chiese Erathrir. — Non pensi che possa essere stato evocato da Ral?
— Mentre dimoravo alla corte di Alban, ho studiato a fondo gran parte dei miti dell'Alta Stirpe. In particolar modo quelli che riguardano Sagoth, e ciò per via della mia Spada.
Gli uomini seduti al tavolo guardavano Melandir in silenzio. Dai volti di Talak, Relnar e persino da quello dello stesso Ammiraglio traspariva la paura. Poiché pochi sono gli uomini che parlano di Sagoth, e meno ancora osano farne il nome.
— Io so che in qualche modo il Segugio serve Sagoth, il Demonio. Ral non ha alcun potere su di esso. Né mai potrà averne. È un essere che giunge da quello che è chiamato il Tempo prima del Tempo. Ma non sapevo che esistesse ancora, né avrei mai potuto immaginarne le sembianze... Ma preferirei non parlarne più.
Melandir si alzò e, attraversata l'austera galleria, guardò fuori verso il mare. La bellezza dell'alba era ormai stata infranta. Melandir sembrava soffrire ancora degli avvenimenti della sera precedente.
— Quel poco che so riguardo quella creatura conferma ciò che Melandir ha detto — disse Karandar. — inoltre ho parlato con uno o due fra coloro che in tempi remoti videro il Segugio. Non v'è dubbio che si tratti della stessa creatura.
— Perché Lord Melandir ha studiato così a fondo i segreti dell'Oscuro? — domandò Relnar con una punta d'esitazione, se non di paura, nella sua voce. Melandir si scostò dalla finestra.

— Me ne sono interessato per via di questa Spada. È la Spada del Fato. È conosciuta come "Flagello di Sagoth".
— Solo essa ha potere su Sagoth — disse Karandar.
— Eppure non ha ucciso il Segugio — replicò Melandir. — E il Segugio è un servitore di Sagoth.
— Non riesco a capire — disse Karandar. — A meno che il Segugio non sia una creatura di Sagoth ma sia invece ancora più vecchio di Sui.
— O forse perché la Spada è smussata — disse Melandir. — Ricordate ciò che ha detto il Cacciatore: «La Mola del Tempo...».
— Non riesco a capire a che cosa si riferisse — disse Karandar. — Ti dirò una cosa, Melandir: ho visto molte cose e ho appreso molto sui miti di Tharang, ma non avrei mai pensato che un giorno avrei visto coi miei occhi questi esseri: il Segugio e la Caccia Selvaggia.
— Ma chi sono costoro? — domandò Talak. — Da dove venivano? Erano terribili.
— Sono terribili, infatti — rispose Karandar — ma non nel senso che tu attribuisci a questa parola. Si dice che siano i Guardiani del Mondo. Un tempo cacciavano gli esseri provenienti dall'esterno che camminavano a Tharang.
— Allora il Segugio era uno di questi? — domandò Erathrir.
— Sì. La leggenda dice che fu proprio la Caccia Selvaggia a esiliarlo dal mondo tempo fa, dopo la morte dell'Alto Re. Non c'è altra spiegazione alla loro venuta se non per cacciare il Segugio. Ma non riesco a spiegarmi la venuta di questo. L'unica ipotesi che potrei fare è che il suo padrone l'abbia evocato. Che Sagoth, il Demonio, sia tornato nel mondo.
— Se avessi saputo anche solo una parte di tutto ciò a Belengar, non penso che sarei venuto qui con voi — disse Andrai.
— Allora non ci riporterete a Misen Tairail? — disse Talak con astio.
— Questo è un insulto nei confronti dell'Ammiraglio — disse

Melandir. — Non dimenticare che, per volere di tuo padre, tu sei uno scudiero. Fai silenzio! Ti dirò io quando potrai parlare.
Talak arrossì e abbassò lo sguardo.
— Non mi rimangerò la parola — disse l'Ammiraglio. — Ma temo ciò di cui avete fatto il nome qui.
— Non credo che dovrete mantenerla — disse Erathrir. — Non abbiamo altra scelta se non quella di recarci nella foresta in cerca dei nostri compagni.
— Se sono ancora vivi — aggiunse Melandir. — Tutto ciò che sappiamo di loro è che Ral ha detto di averli catturati. E se è così, allora ha avuto tutto il tempo di ucciderli.
— Ma finché avremo anche solo il minimo dubbio, è nostro compito andare alla loro ricerca — rispose Erathrir.
— E Selenthoril? — domandò Karandar.
— Selenthoril ci ha mandati in missione perché l'aiutassimo a combattere Ral — rispose Erathrir. — Questo è lo scopo dell'oggetto che abbiamo trovato a Kruakh. Con esso potrà ucciderla.
— Lord Selenthoril non avrebbe certo voluto che noi si abbandonasse il Principe Talarnidh e gli altri nelle grinfie di Ral — disse Relnar.
— Avete ragione — disse Melandir. — Ma non sappiamo dove siano stati catturati, né dove siano stati portati da Ral.
— Allora non pensate che siano vivi, mio Signore — disse Relnar.
— Possiamo solo sperarlo — rispose Erathrir. — E per quanto concerne il luogo in cui iniziare le ricerche, abbiamo visto tutti la fortezza di Ral, Thulgarn, Pozzo degli Uomini-Pipistrello, sulla mappa che Selenthoril ci ha mostrato prima che partissimo da Nyaroth Khrathril. È il centro di tutto il suo potere. Laggiù è custodita la Spada della Morte. Si trova a sud-est di Kruakh, lungo la "Strada di Ral". Se mai Ral li avesse fatti prigionieri, quello è il posto nel quale li avrebbe portati.

— Conosco la strada di cui parli — disse Karandar. — È la strada di cui abbiamo parlato a Belengar, il cui vero nome è "Strada del Sud". È la strada che da Kruakh conduce verso il Crocevia di Takunan. In tempi remoti proseguiva fino a Dorangad, dove adesso è Chamalat, e da lì verso Sarras, la maggiore fra le città dell'Alta Stirpe nelle Terre Settentrionali. Ma non conosco le condizioni di quella strada. Probabilmente non è stata molto usata fin dai tempi degli Oscuri Signori.
— Non abbiamo molta scelta — disse Melandir. — Dovremo percorrere la vecchia Strada del Sud fino a Thulgarn.
— Aspetterò il vostro ritorno — disse Andrai.
— No — disse Melandir. — Aspetta solo una settimana. Se per allora non saremo tornati, dubito che torneremo più.
— Molto bene, fra una settimana partirò verso Azantul, ma il mio cuore sarà pesante.

Gli uomini della Cerca giunsero al Crocevia di Takunan intorno a mezzogiorno. I marinai di Amray li avevano condotti lì con una piccola imbarcazione attraverso la Baia di Kruakh su per il Fiume Galmin, che i Razziatori chiamano Sorgente Nera. Erano approdati in un punto in cui la Strada del Sud attraversava il fiume su un alto ponte, ancora intatto, appena a nord del crocevia.
— Dobbiamo cercare di percorrere una ventina di chilometri o anche più prima del calar del sole — disse Karandar.
— La strada sembra abbastanza chiara — disse Erathrir.
Tutti guardarono verso sud dove, poco distante, c'era il limitare della foresta. Consumarono un pasto frugale durante il percorso e presto si trovarono attorniati da un'infinità di pini. Tutta la terra a sud di Kruakh era ancora coperta da un tappeto di neve, nonostante poca ne fosse caduta a Kruakh dalla parte del mare o sulle colline di Kamath. La strada stessa era un sentiero innevato che si snodava attraverso le scure ombre dei pini coperti di neve. Sotto la neve, la

levigata superficie di pietra della strada si stendeva regolare e intatta come ai tempi di cui Karandar aveva parlato. Nessun albero e nessun tipo di vegetazione si erano insinuati sul sentiero, nonostante i pini ne delimitassero i margini in modo netto.
Mentre si inoltravano nel cuore della foresta, gli alberi si facevano più scuri e più alti, proiettando ombre sempre più lunghe sulla strada man mano che il sole scendeva verso ovest. I pini erano addossati l'uno all'altro, alti e sottili, ognuno contendendo agli altri la propria porzione di luce solare. Il suolo della foresta era un tappeto verde intenso di aghi di pino caduti, spruzzato qua e là di neve anch'essa grigia nell'avvolgente oscurità. Videro pochi uccelli e nessun altro essere vivente. Tuttavia vi erano strane orme nella neve sulla strada e di fianco a essa, e percepirono anche qualche movimento fra i pini.
— Questo posto ha un'aria strana — disse Erathrir.
Talak guardò Melandir che camminava al suo fianco.
— Posso domandarvi una cosa, signore? — chiese Talak. Melandir sorrise e annuì.
— Puoi parlare liberamente fra noi. Ma devi tenere presente che non sei più nella tua terra o fra la tua gente. Dovrai comportarti in modo diverso, adesso. Ci si aspetta di più da te.
— Capisco — disse Talak. — Vorrei sapere perché viene chiamata "Foresta degli Incantesimi".
— È un nome funesto per la gente di Chamley — disse Relnar. — Abbiamo difeso i nostri confini dai suoi abitanti per un migliaio d'anni. La leggenda dice che una strega malvagia e un terribile stregone si combattessero da sempre sotto i suoi sinistri pini. Questo è il motivo per cui tutte le genti delle Terre Settentrionali la chiamano "Foresta degli Incantesimi".
Sorrise verso Talak con un sottinteso amichevole, poiché non erano molti gli anni di differenza fra loro.
— La strega dev'essere Ral — disse Takak, guardando il principe

con aria più seria.
— Sì, ma la gente di Chamley non lo sapeva — rispose Relnar.
— Vorrei poter parlare anch'io di siffatti argomenti con tanta leggerezza — disse Erathrir a Melandir.
— Talak è un ragazzo, e Relnar poco più — rispose Melandir.
— Chiunque viva in questo luogo, di certo ci sta osservando, Melandir. Hai pensato all'unica arma con la quale potremmo combattere Ral se rincontrassimo?
— Alludi alla possibilità di reclamare lo Scettro? Ci ho pensato, ma mi sembrerebbe di tradire la fiducia di Selenthoril.
— Se la Spada non avrà potere su Ral così come ha dimostrato di non averne sul Segugio, allora solo lo Scettro sarà in grado di sconfiggerla e salvare i nostri amici — disse Karandar. — Se lo reclamassi, libereresti comunque Selenthoril dal potere di Ral. Dovrai essere pronto a farlo, Melandir.
— Perché non puoi reclamarlo tu, Karandar? — chiese Relnar.
— Se sarà necessario per la nostra salvezza o per la salvezza del Principe dell'Alta Stirpe, dovrò provare a farlo. Ma è uno degli Scettri del Potere, e io non sono uno dei grandi della terra. Probabilmente il tentativo mi porterebbe alla morte. Non dimenticare che Melandir è protetto dal potere della Spada.
Il Signore dei Nani guardò verso Melandir.
— Lo so, Karandar — disse questi. — Ricorderò ciò che hai detto se ve ne sarà bisogno. Ma per ora non è necessario. Conosco le leggende sugli Scettri. Ho studiato molte cose ad Alban riguardo questi oggetti. Se lo reclamassi, lo Scettro diverrebbe mio per sempre, e io il suo Guardiano.
Proseguirono fra gli alberi. Il pomeriggio era finito e si affacciava la sera. Gli uomini si serrarono in un gruppo compatto, ma erano impreparati all'attacco quand'esso fu sferrato. Dalle ombre degli alberi, un'orda urlante di Folletti uscì da ambo i lati della strada. Appartenevano alla tribù chiamata Grintunt, una delle Tredici Tribù

dei Folletti, attualmente al servizio di Ral, ma anticamente generata da Sagoth. La testa del più alto poteva arrivare solo alle spalle di un uomo. Al contrario di molti altri Folletti erano glabri, ma la loro pelle grigio-marrone era spessa e coriacea come quella dei rettili e non portavano alcun indumento nonostante il freddo delle Terre Settentrionali. Le braccia e le gambe erano corte in confronto al tronco tozzo e sviluppato, e la grande testa rotonda penzolava da una parte all'altra mentre correvano. Sulla nuca recavano il segno della loro genìa demoniaca. Quando furono sopra gli uomini della Cerca urlarono alcune parole nel Nero Dialetto e il nome di Ral era sulle loro labbra.

Gli uomini della Cerca resistettero facilmente agli attacchi violenti delle spade ricurve. I Folletti erano numerosi ma inesperti. Quando si ritirarono disordinatamente da quel primo attacco, cinque di loro rimasero a terra morti. Seguendo gli ordini gridati da Melandir, gli uomini della Cerca si rifugiarono dietro un grande pino sul versante settentrionale della strada. Aspettarono lì, attorno all'albero, con le schiene rivolte ad esso, il nuovo attacco dei Folletti. Questi si portarono con circospezione sulla strada. Alcuni giunsero dalla foresta dietro gli uomini.

— Fortunatamente non vi sono arcieri fra loro — disse Karandar.

— Già, ma temo che ora aspetteranno l'oscurità — rispose Melandir.

— Oppure ci terranno qui finché Ral non ne sarà informata — disse Erathrir.

Una luce si accese fra gli alberi dalla parte opposta della strada, dietro ai Folletti.

— Cos'è quella? — chiese Talak.

Altre luci apparvero nell'oscurità degli alberi, dapprima solo sul lato opposto della strada, poi anche vicino a loro. Talvolta sembravano muoversi, talvolta immobili: erano sfere pallide che parevano prossime a estinguersi. I Folletti rimasero a guardarle in

mezzo alla strada. Si erano avvicinati l'uno all'altro e le loro grida si erano smorzate. Borbottarono fra di loro, guardando attorno incerti le luci tremolanti.
— Temo queste luci più di quanto non tema i Folletti — disse Talak. — Credo che siano spettri. Dobbiamo scappare da qui.
— Non scapperemo — disse Relnar severo, ma anche nella sua voce c'era un tremito.
— Potremmo anche fuggire, se servisse a qualcosa — disse Erathrir. — Ma non sarei così sicuro riguardo queste luci. Se guardi bene, Talak, noterai che i Folletti ne sono ancora più spaventati di noi.
Talak guardò con incertezza verso di loro, poi guardò le luci tremolanti che si muovevano, una schiera di piccole lune nell'oscurità degli alberi. A ogni momento che passava sembrava che ce ne fossero sempre di più, e ora si stavano unendo a formare figure debolmente luminose, lievi forme che sembravano muoversi da un albero all'altro, mai completamente visibili. I Folletti erano adesso del tutto silenziosi, le spade abbassate immobili ai loro fianchi.
— *Sono* spettri — disse Talak. — Questa è una foresta stregata. Dobbiamo tornare subito indietro.
Fece due passi verso la strada, il volto pallido come le luci.
— Talak! Torna indietro! — gridò Melandir. Ma Talak proseguì verso la strada innevata, avvicinandosi ai Folletti. Uno di essi sollevò la spada e si avvicinò con cautela al ragazzo.
— Corri, Talak! — gridò Melandir di nuovo, ma il ragazzo sembrava vedere solo le luci saltellanti, col terrore dipinto sul volto.
Melandir lo raggiunse un attimo prima del Folletto. Sguainò la Spada e colpì. Il Folletto urlò e cadde morto nel suo stesso sangue fra la neve. In quell'istante, mentre prendeva con forza Talak, Melandir poté vedere chiaramente la figura evanescente.

Ondeggiava come una veste bianca in balia del vento, con le braccia distese e un volto scuro dagli occhi incavati. Avvampava di una fosforescenza soprannaturale, e i tronchi massicci degli alberi dietro di essa erano visibili in trasparenza. Era proprio come i mortali immaginano essere uno spettro. Talak urlò, e solo la forza della stretta di Melandir riuscì a trattenerlo. I Folletti si sparpagliarono e fuggirono, scomparendo velocemente giù per la strada verso sud-est. Le loro spade erano rimaste nella neve dietro di loro. La forma spettrale emerse dal margine della strada. Melandir le puntò contro la spada.

— Resta qui, Talak! Questa volta fai come ti dico e non muoverti! — ordinò secco. Poi si diresse verso la figura.

Mentre le si avvicinava la vide dissolversi e dividersi in piccoli globi luminescenti che a loro volta si dissolsero in polvere di stelle di fosforescenza evanescente. Dal folto della foresta, proprio dov'era stata quella forma, si fece avanti la figura di un uomo. Era vestito di un ricco abito rosso, ornato di disegni tramati in filo d'oro e con una cintura dorata. Attorno al collo aveva una collana di gioielli. Era una figura robusta, con un volto sanguigno e la barba scura.

— Fermatevi e rispondete — disse Melandir. — Chi siete, e cosa fate qui?

— Il mio nome è Shajal. Come vedete mi sono fermato, e non porto armi con me. — La sua voce era profonda e ferma, e gli occhi guardavano fissi Melandir. — Per quanto riguarda cosa faccia qui, la mia casa si trova qui vicino.

— Siete amico dei Folletti o degli Spettri? — chiese Melandir. — Chi è il vostro signore?

— Non sono amico dei Folletti, e per quanto riguarda gli Spettri, essi non sono reali. Guardate!

Si girò verso la foresta e tese una mano. Ovunque puntasse il dito si accendeva o svaniva una luce. Mosse la mano a cerchio, e le luci

la seguirono.
— Volete che modelli queste luci a formare un altro spettro? — disse. — Queste luci sono la mia difesa. Avete ben visto quanto i Folletti le temano. Esse mi permettono di vivere nella foresta nonostante la natura dei miei vicini.
— Forse è lo stregone di cui parlano le antiche leggende di Chamley — disse Relnar.
Gli altri uomini della Cerca si erano fatti avanti ed erano adesso al fianco di Melandir.
— Così siete stato voi a salvarci dai Folletti — disse Karandar. — Vi ringraziamo per questo, ma vorremmo sapere qualcosa di più sul motivo per cui l'avete fatto.
— Il motivo è semplice. Non permetto alle creature di Ral di fare i loro comodi nella mia terra. No, non vi stupite; il nome di Ral è quello giusto. Io, che vivo nella foresta, conosco bene il mio nemico. E posso dedurre dall'imboscata che vi è stata tesa che sia anche vostra nemica. O forse non avete mai udito il suo nome?
— Lo conosciamo — disse Erathrir.
— Dovrete fidarvi di me, amici — disse l'uomo chiamato Shajal. — Vi è un'altra banda di Folletti lungo la strada, e quelli che ho spaventato, forti della maggior consistenza numerica, torneranno con loro. Non potete restare qui, ma non potete neanche proseguire nella notte. La mia casa, come vi ho detto, è vicina, ed è sicura. Vi offro la mia ospitalità.
— Verremo con voi — disse Melandir.
Shajal li guidò lungo la strada, poi piegò verso sinistra per un sentiero lungo e tortuoso attraverso il bosco, largo quasi quanto la strada stessa. Sebbene la luna non fosse ancora apparsa nel cielo, mentre il crepuscolo si faceva notte la strada venne illuminata dalle luci spettrali tra gli alberi, e tutto intorno balenavano a intermittenza gli spettri. Vi erano un gran numero di sentieri che portavano in altre direzioni rispetto a quello che stavano percorrendo.

— Come vedete, di notte sono in grado di ingannare qualsiasi visitatore — disse Shajal.
— Non vedo però come possiate ingannarli di giorno — rispose Karandar.
— C'è sempre nebbia intorno alla mia casa, all'occorrenza — rispose prontamente Shajal con voce posata.
Fecero un'ultima svolta e nell'oscurità scorsero una casa con molte finestre, per lo più con le luci spente, ma qualcuna di esse brillava della luce delle candele. C'era una grossa porta socchiusa sulla lunga facciata dell'edificio, e dalla soglia un torrente di luce scorreva sulla neve di un vasto cortile. Attorno alla casa c'erano giardini ombrosi che si inoltravano nella foresta. Salirono i gradini che portavano sull'ingresso.
La porta si apriva su un ampio corridoio rivestito di legno scuro. Alcune armi erano appese alle pareti: ve n'erano molte, e provenienti da ogni parte del mondo: spade ricurve, mazze uncinate d'acciaio, lunghe lance nere. Vi erano anche armature massicce. Shajal guidò gli uomini della Cerca attraverso il corridoio e aprì una porta a doppio battente lavorata a intarsi. Lo seguirono in una lunga stanza anch'essa ricoperta di pannelli di legno e impreziosita da arazzi ed affreschi. Nel centro del salone c'era un tavolo di quercia apparecchiato per sei. Su di esso c'erano piatti d'argento colmi di cibarie.
— La vostra casa è simile a quella in cui dimoravo non molto tempo fa. Si trova tra le foreste di un'isola al largo dell'Oceano Occidentale — disse Melandir.
— Questo paragone mi onora — disse Shajal. — Prego, accomodatevi al mio tavolo, amici. I miei servitori l'hanno imbandito per voi.
— È veramente bello quanto molti dei grandi saloni di Chamalat — disse Relnar. — Ma come facevate a sapere che saremmo giunti alla vostra casa? Come sapevate quanti eravamo?

— Sono pochi oggigiorno coloro che percorrono la strada, a parte i servitori di Ral. Ho i miei informatori, naturalmente, ed essi mi hanno avvertito del vostro arrivo. Siete viandanti stranieri in una terra ostile. Sapevo che sareste dovuti passare di qui.
— Vi dobbiamo i nostri ringraziamenti per là vostra ospitalità — disse Karandar sedendo al tavolo.
Melandir gli si mise vicino, e Talak vicino a Melandir. Erathrir e Relnar si misero di fronte a loro, con la schiena rivolta a un fuoco che avvampava di fiamme rosso cremisi. In alto, sopra Karandar, era appeso un grosso quadro dipinto con colori rossi e dorati, raffigurante un uomo che lottava con un lungo verme coperto di squame. Le sue spire erano avvolte intorno all'uomo, ma le mani di questo erano strette alla gola dell'animale, le braccia lucide di sudore alla luce del sole. Le fiamme scintillavano riflesse sulle squame del verme ardendo rosse della luce del fuoco.
Shajal si sedette a un capo della tavola ed esortò i suoi ospiti a mangiare. Il tavolo era colmo di cibi aromatizzati. Pezzi di carne scura ricchi di condimento, lepri e uccelli cotti al sangue nel vino erano serviti su piatti d'argento. Salse e spezie piccanti erano abbondantemente cosparse su ogni cibo, e il vino era forte e aromatico. Gli uomini della Cerca mangiarono ben poco di quel banchetto approntato per loro. Sebbene fossero affamati lo trovarono troppo ricco e pesante. Solo Talak non assaggiò il vino. Non era avvezzo ad altro che non fossero bevande semplici, e ben poco anche a quelle. Quando Shajal gli porse la coppa Melandir intervenne: — Lasciate stare. È solo un ragazzo, e il vino è troppo forte per lui.
Anche se Talak avrebbe voluto accettare, non osò disobbedire al volere di Melandir. Bevve acqua da uno degli otri che si trovavano sul tavolo.
Mentre mangiavano, Shajal parlò di sé e della sua casa. Gli uomini della Cerca gli domandarono se avesse visto altri stranieri come

loro nella foresta, ma egli non poté aiutarli. Gli chiesero di lui e di quel che sapeva riguardo a Ral. Rispose liberamente, e disse loro molte altre cose, benché poche che loro non sapessero già. Gli domandarono informazioni sull'ubicazione della fortezza di Ral, sulla sua inespugnabilità e sulle creature che vi si celavano. Ma Shajal rispose soltanto che si trovava nell'estremo sud nei pressi della strada e che lui comunque non si era mai avventurato fin laggiù. Durante tutta la serata non riuscirono ad apprendere sostanzialmente nulla di ciò che volevano sapere. Quindi Relnar gli domandò se fosse in effetti lui lo stregone della foresta di cui parlavano le leggende di Chamley.

— Non vi sono stregoni — fu la risposta. — Ho sentito parlare di questa leggenda, naturalmente. Vi fu forse un tempo un Re dei Folletti che dimorava nelle caverne di ghiaccio esercitandovi qualche semplice magia, ma questo è tutto. Non vi disturbate a cercare alcuno stregone.

Mentre parlava il suo mantello brillò di rosso alla luce del fuoco, e i suoi fili dorati sembrarono incresparsi e muoversi in quell'elegante tessuto. I suoi ospiti ora ascoltavano le sue parole con minore attenzione. Si sentivano più stanchi di quanto non pensassero. Erathrir guardò gli affreschi sul muro di fronte a lui e, nella luce tremolante, gli sembrò di scorgervi un movimento. Shajal continuava a parlare, con voce sommessa e misurata. Le sue parole giungevano ai sensi offuscati di Erathrir come un insieme di suoni privi di significato. Nell'affresco della parete il verme si mosse girando intorno all'uomo, che si muoveva con lui. In un turbinio di colori cangianti l'uno fluiva nell'altro, come se verme e uomo fossero forme diverse di uno stesso essere. Erathrir si alzò in piedi improvvisamente.

— Mi sto addormentando, credo anzi di star già sognando. Vi ringrazio per il cibo che ci avete offerto, Shajal — disse.

Anche Melandir si alzò.

— Il nostro viaggio è stato lungo e faticoso. Abbiamo incontrato esseri malvagi. Vorremmo tutti andare a dormire, se ce lo concedete. — Le parole di Melandir uscivano con sforzo dalla sua gola. Aveva difficoltà a rimanere sveglio.
— Le vostre stanze sono pronte, amici. Ve le mostrerò — disse Shajal. — Perdonatemi se vi ho tenuti svegli così a lungo. Ricevo così poche visite. Riprenderemo domattina i nostri discorsi, e io cercherò di fare il possibile per agevolare il vostro cammino.
Si alzò e gli uomini della Cerca lo seguirono fuori dalla stanza.
— Hai notato quell'essere nel dipinto? — sussurrò Talak a Relnar mentre salivano l'ampia scalinata. — Era proprio dietro al posto in cui sedevo. Sono certo che Lord Erathrir l'abbia visto.
— Visto cosa? — domandò Relnar in uno sbadiglio.
— Le figure del quadro. Si muovevano! Quell'uomo, anche lui le ha guardate, e sorrideva.
— Stavi sognando, Talak — disse Relnar sbadigliando di nuovo. — Con la stanchezza che abbiamo in corpo, non ci sarebbe da meravigliarsene.
— Non sono poi così stanco — rispose Talak, urtato. — Sono sicuro di ciò che ho visto.
— Allora faresti meglio a domandare a Lord Erathrir se ha davvero visto anche lui ciò che mi hai detto. Oppure a Lord Melandir, che è il tuo signore. Ma non mi arrischierei a parlare di nuovo quando non ti spetta con tanta leggerezza, Talak, soprattutto di tali stupidaggini. Tu vai in cerca di botte. — Relnar barcollò sulle scale. — Sono tanto stanco — disse.
— Ho fatto preparare due stanze — disse Shajal quando raggiunsero la cima della scala, che era coperta di uno spesso tappeto, e si trovarono su un ampio pianerottolo illuminato da candele gocciolanti la cui luce si rifletteva in specchi appesi uno di fronte all'altro sulle pareti.
In una stanza erano stati preparati tre letti, su cui si sistemarono

Erathrir, Karandar e Relnar, mentre Melandir e il suo scudiero Talak furono portati in un'altra stanza, dalla parte opposta del corridoio che dominava il salone sottostante. Shajal augurò sommessamente la buona notte agli uomini della Cerca e si allontanò in silenzio.
— Posso parlare, mio signore? — domandò Talak.
— Certamente, ma sono molto stanco, Talak. Non puoi aspettare fino a domattina? — rispose Melandir.
Talak scosse la testa e raccontò a Melandir ciò che aveva visto nel quadro.
— C'è qualcosa di strano in questo luogo. L'avevo notato anch'io, mio attento scudiero. Il nostro ospite dev'essere un mago o qualcosa del genere, credo. — Si voltò e impilò i cuscini sulla testiera del letto.
— Resterò di guardia seduto qui. Poi verrà il tuo turno. Ho già detto ad Erathrir di fare lo stesso. Ma sono stanco.
Melandir si posò la Spada del Fato al fianco. Lo Scettro, avvolto in un panno, era sotto la pila di cuscini.
— Hai fatto bene a dirmi cosa ti ha turbato — disse Melandir.
— C'è un'altra cosa — disse Talak. — Avrei dovuto dirvela prima, ma non ne ho avuto il coraggio. Riguarda mio padre, Filindrin. Temo che sia in grave pericolo. È qualcosa che ha a che fare con il grande Segugio e con l'uomo scheletro. Sono usciti dalle Terre oscure.
— Lo so — disse Melandir. — E hai ragione a temerli. Fanno parte di qualcosa di molto più terribile della nostra attuale nemica, Ral. Non riesco a capire di cosa queste sventure possano essere presagio. Ma perché temi per tuo padre?
Talak aprì la bocca per parlare, ma gli sembrò di avere davanti agli occhi il volto di Filindrin e di sentire le parole che aveva pronunciato a Melurin: «Non dirlo mai più, non parlarne mai più con nessuno, o potrebbe volere anche te». Gli sembrò quindi di udire la sua stessa voce promettere di non riferire mai ciò che

aveva visto. Rabbrividì.
— Non lo so — rispose. — Ma ho paura per lui. Dove sarà adesso? L'avrà catturato Ral?
— Tuo padre Filindrin avrebbe certo più timore per te, se sapesse che ti ho portato nella foresta — disse Melandir. — Dormi adesso, Talak. Troveremo tuo padre.
Talak si mise a letto e dormì, agitato mentre sognava il dipinto che si muoveva e la tenebrosa vallata di Aldel Morn dove il padre si era incontrato con le creature degli inferi. Anche Erathrir era caduto addormentato mentre sedeva di guardia, gli occhi troppo pesanti per rimanere aperti e i sensi sopraffatti da una stanchezza insostenibile. Lui, Karandar e Relnar si erano addormentati profondamente, ma Melandir sonnecchiava solo di tanto in tanto, la mano stretta sull'elsa di Wenyorel.

Nella spaziosa cucina ricavata nei sotterranei della Casa nella Foresta si trovava Shajal, un uomo alto e robusto vestito con abiti rossi e dorati. Gli archi di mattone dei forni anneriti dal fumo vennero illuminati dalla luce del candeliere che questi recava con sé. I tini e gli spiedi appesi sopra al focolare proiettavano strane ombre sulle pareti. Calderoni sporchi di fuliggine brillarono debolmente.
— Li hai presi, Incantatore? — disse una voce di donna da un angolo buio della stanza.
Shajal trasalì e si guardò intorno sbattendo gli occhi. Dall'oscurità emerse una figura vestita di nero. Solo il suo volto era bianco ed esangue, le labbra sottili contratte in un eterno sogghigno, gli occhi vivaci e crudeli. Un manto rigido aderiva al suo corpo scricchiolando a ogni suo passo. Si avvicinò all'uomo fino a poterlo toccare.
— Siate la benvenuta in questa mia casa, o grande Regina, o Dea Potente Ral!

— Tranquillo! Stai tranquillo, Shajal il Mutante, misero e debole Incantatore! Sono la benvenuta solo perché tu mi temi e ti sei venduto al mio potere. Rispondi alla mia domanda. Li hai presi?
— Dormono come maiali nelle mie belle stanze, o mia Dea.
— Allora sono stati tutti drogati?
— Ho messo la pozione che mi avete dato nel vino. Il suo potere è impercettibile ma indubbio. Non si sono nemmeno accorti di venire drogati. Dormono tutti, adesso, e non si sveglieranno.
— Sei sicuro che tutti abbiano bevuto il vino?
Shajal il Mutante, nelle sue sembianze umane, si contorse come torturato dallo sguardo della sua signora.
— Gli *uomini* l'hanno bevuto tutti.
— Cosa intendi dire?
— C'è un ragazzo con loro, un essere di nessun conto, nient'altro che un bambino. Non gli hanno permesso di bere.
— So di chi si tratta. Ve ne sono cinque: tre Uomini, benché uno di essi sia molto giovane, il Nano e questo bambino. Non ha nessuna importanza per me, salvo che mi ricorderò di come tu abbia fallito con lui, Incantatore. Andiamo! Mostrami dove si trova colui del quale ti avevo parlato! Questa volta non commetterò alcun errore. Questa volta sarà mio!
— Perché non lasciate che sia io a ucciderli per voi, mia signora? Vi porterò ciò che cercate.
— Ti ho ordinato di lasciarli a me. Non ti avvicinare a loro! Resta al tuo posto! — urlò Ral con voce furibonda, gli occhi sfavillanti. L'Incantatore si fece piccolo dalla paura.

Ral entrò nella stanza in cui dormiva Melandir. Guardò la sua figura incurvata di fronte alla parete su una pila di cuscini. Il letto si trovava sul lato opposto della stanza. Scrutò con maggiore attenzione il letto sul quale giaceva Talak, che sembrava dormire profondamente. Si avvicinò ai loro fagotti che c'erano sul

pavimento e cominciò a frugare velocemente e con metodo fra i loro averi.
Un gemito la interruppe. Si girò intorno, scoprendo i denti dalla rabbia e vide Melandir seduto sul letto di fronte a lei, gli occhi semichiusi ma sveglio. Nella mano destra reggeva la Spada del Fato, ed era stato il suo potere a blandire l'effetto della pozione magica. Ma non fu questo che la fece sibilare in una fredda agonia d'improvviso terrore. Nella mano sinistra di Melandir aveva scorto lo Scettro Mortale, che questi aveva tenuto vicino a sé, semidrogato ma ancora sufficientemente sveglio. Sapeva che, se l'avesse reclamato, egli avrebbe potuto ucciderla in pochi istanti. Non aveva mai incontrato la morte così da vicino, non così chiaramente.
— Ral! Ral! — ansimò Melandir.
Si alzò vacillando, a malapena in grado di sollevare la Spada. Quel gesto, però, suscitò in lui ondate di nausea e fece sì che la droga avesse più effetto.
— Cosa succede? — Talak si tolse di dosso la spessa coperta del letto. Vide dapprima Melandir. poi vide Ral. — Aiuto! Aiuto! È qui! Ral è qui! Aiuto! Ral!
Le sue urla risuonarono per tutta la casa, pervase da un frenetico terrore. In un istante Ral lo raggiunse. La sua mano scattò in avanti. Talak schivò il colpo e solo le unghie riuscirono a colpirgli il capo. Ma il colpo lo fece cadere all'indietro contro la parete. Se l'avesse preso in pieno, il suo collo si sarebbe staccato come un bastoncino.
Poi balzò su Melandir, giocando la sua ultima speranza di vita sulla velocità. Doveva impadronirsi dello Scettro prima che egli potesse riuscire a reclamarlo.
Nel suo impeto non fece caso alla Spada, poiché il suo corpo era immune a qualsiasi arma dei mortali. Non sapeva nulla di Wenyorel fino a quando la sua lama non la ferì a un fianco. Il suo grido fu acuto come quello dei suoi pipistrelli. Il dolore la bruciava come fuoco. Per un istante il suo corpo rimase rigido e immobile come se

fosse stata avvelenata. Poi, quando riuscì a muoversi di nuovo, balzò indietro gridando e sibilando, coprendosi la ferita dalla quale sgorgava sangue. Melandir oscillò in piedi, troppo debole per approfittare del suo vantaggio, in grado soltanto di seguire i movimenti della sua nemica, e la sua lama cominciò ad abbassarsi mentre la strega si muoveva cautamente davanti a lui. Poi vide le labbra di questa formare parole pronunciate velocemente e in tono tanto sommesso da non potersi udire, e la sua mano disegnare nell'aria figure sconosciute. Un odore simile a quello del vino che aveva bevuto pervase le narici di Melandir. Barcollò e cadde su un ginocchio solo, appoggiandosi alla Spada. La sua presa sullo Scettro cominciò ad allentarsi.

16
LA PERDITA DELLO SCETTRO

Vi guiderò io, d'ora in poi, Talarnidh — disse Filindrin.
Il Principe lo guardò freddo e irato nella notte.
— Allora conosci la strada?
— Lo scoprirete presto se mi seguirete. Oppure potete rimanere qui e abbandonare la Cerca.
Si girò incamminandosi nell'oscurità.
— Seguiamolo — disse amaro Talarnidh.
Filindrin li guidò fra le luci e le figure spettrali che si formavano repentinamente, ignorandole. Di tanto in tanto si fermava guardandosi intorno come se annusasse l'aria per poi riprendere il cammino con aria sicura. Presto tutti si resero conto che le luci verso le quali si stavano dirigendo erano fisse e immobili. Giunsero nel cortile antistante la Casa nella Foresta. La porta era socchiusa e Filindrin, senza la minima esitazione, salì gli scalini, aprì con una spinta la grande porta ed entrò. Davanti a loro c'era un uomo vestito di rosso ed oro, robusto e barbuto, con la rabbia dipinta negli occhi.
— Cosa volete nella mia casa? — domandò Shajal.
Ma in cuor suo li temeva, poiché Ral non gli aveva accennato a

nessun altro straniero, e Ral era una crudele padrona. Lui le aveva obbedito alla perfezione. Aveva salvato gli stranieri dalla banda di Folletti che lei stessa aveva inviato per tender loro un'imboscata. Li aveva portati alla casa e li aveva drogati. Ora la sua signora avrebbe potuto impossessarsi di ciò che cercava. Ma non sapeva nulla riguardo gli altri stranieri. Li guardò a uno a uno con aria incerta. Vide la Silfide e le spade sguainate di quelle minacciose figure. Pensò che fossero al servizio del nemico della sua signora, il nemico del sud contro il quale ella si preparava a muovere guerra. Come avrebbero potuto oltrepassare le sue difese se non fossero stati inviati dallo stregone?
— La tua voce non è reale — disse Filindrin. — Tutto in te è falso come le tue luci spettrali. Non sei nemmeno un uomo vero.
La rabbia simulata negli occhi di Shajal si mutò in terrore, poiché quello straniero riusciva a vedere attraverso le sue false sembianze. Spiccò un balzo, bianca e artigliata figura, verso la gola di Filindrin, e digrignò le zanne aguzze come spade, una tigre bianca uscita dai Deserti Settentrionali.
Filindrin cadde sotto il peso dell'animale, urlando di rabbia. Le due figure rotolarono l'una sull'altra fino a quando la tigre, emettendo un ruggito di dolore, cadde da parte. Sulla sua testa correva, attraversandone un occhio, la profonda ferita di uno dei suoi stessi artigli. Filindrin si dibatteva ai suoi piedi, ancora disarmato. Solo quando si mise in piedi, perdendo sangue dalle ferite sul volto, sguainò la spada. Yeselwir accorse verso di lui e lo prese per un braccio.
— Filindrin! Sei ferito! Che cos'è? Non avevo mai visto creature simili.
— È un Mutante, uno degli Immortali — rispose Filindrin portandosi il mantello al volto ferito.
— Cosa significa? — chiese Yeselwir.
— Significa che questa creatura può mutare sembianze a suo

piacimento — disse Fandorel. — Non è un'illusione. Diventa realmente una creatura diversa ogni volta che cambia, e ognuna di esse è ugualmente reale e micidiale.
Si tolse velocemente da tracolla il grande arco. Con un occhio puntato verso la tigre che si aggirava vicino all'ingresso Fandorel sollevò l'arco e ne tese la corda. Talarnidh si mosse verso la creatura, la spada tesa per tutta la lunghezza del braccio avanti a sé.
— Quando mi salterà addosso mi butterò a terra. Colpiscila alla gola, Fandorel — comandò.
Lentamente si avvicinò alla tigre e vide i suoi muscoli raccogliersi, e quando questa balzò verso di lui si gettò sul pavimento. La freccia di Fandorel e la lancia azzurra di vento di Whirrirrish partirono nello stesso istante dirette alla gola della belva sospesa in aria.
Prima che la raggiungessero nel mezzo del suo balzo la creatura mutò. Si trasformò in un uomo protetto da un'armatura nera d'acciaio massiccio. Sul braccio aveva un grosso scudo e la sua mano impugnava una spada. Lo scudo parò la lancia di vento, che si frantumò in frammenti azzurrini per poi scomparire; la freccia colpì l'elmo e schizzò via per conficcarsi nel legno dell'alta scalinata. Il Mutante si era trasformato in un batter d'occhio, mentre le armi erano in volo verso di lui.
L'uomo in armatura s'avventò su di loro prima ancora che potessero capire cosa fosse avvenuto. La sua spada colpì la lama di Talarnidh e il suo scudo colpì di piatto il viso di Yeselwir. Yeselwir cadde, e con lui Filindrin, che ancora reggeva il mantello sulle ferite insanguinate del volto. Yeselwir riuscì a parare il fendente della spada che calava su di lui e Filindrin rotolò ai piedi delle scale, appoggiandosi alla ringhiera.
Il cavaliere si guardò intorno. I suoi nemici erano adesso tutti lì, Fandorel e Whirrirrish di fronte a lui, Talarnidh a sinistra, Yeselwir a destra e Filindrin dietro. Il suo scudo parò il colpo di Talarnidh poi, da ferro massiccio quale era, scomparve. Dov'era stato il

cavaliere, un piccolo uccello volò in alto verso il soffitto, e la seconda freccia di Fandorel lo trafisse inchiodandolo ai pannelli di legno di pino. Nella casa si fece un improvviso silenzio, che fu improvvisamente rotto da un debole grido soffocato che proveniva da una delle stanze al piano di sopra: — Aiuto! Aiuto! È qui! Ral è qui! Aiuto! Ral!
Filindrin riconobbe subito la voce di suo figlio Talak, e comprese immediatamente cosa significasse il fatto che Talak si trovasse in quella casa e che Ral fosse con lui. Non pensava a suo figlio, ma a Melandir e allo Scettro Mortale. Salì velocemente le scale seguendo il debole suono di quelle grida. Corse attraverso il corridoio coperto di specchi, non curandosi dell'urlo straziante che si levò da sotto.
Aprì la porta con uno spintone e si trovò di fronte Ral e Melandir. I suoi occhi andarono subito allo Scettro, ancora nella mano di Melandir. Vide anche la Spada del Fato e per un istante tremò al ricordo di tanto tempo prima. Lentamente, la spada nella mano, entrò nella stanza. Ral e Melandir guardarono il suo volto ridotto a una maschera di sangue. Immediatamente alzò la mano destra, e a quel gesto tutti i pannelli di vetro della finestra esplosero in frantumi, e anche l'intelaiatura andò in pezzi e cadde al suolo. Una raffica di vento irruppe nella stanza disperdendo l'odore creato dall'incantesimo di Ral.
— Stai sveglio, Melandir! Ancora per un po'! — urlò Filindrin.
La mente schiarita dall'aria frédda, Melandir si alzò in piedi con fatica.
— Sono stato drogato dalla sua pozione, Filindrin — disse ansimando. — Posso resistere al massimo qualche minuto.
— Basterà — disse Filindrin.
Distolse lo sguardo da Melandir e vide Talak che giaceva con gli occhi spalancati là dove Ral l'aveva scaraventato.
— Padre... siete arrivato! — cominciò, ma Filindrin gli rivolse solo

una rapida occhiata, poi si diresse verso Ral.
— Così non sei riuscita a impadronirti dello Scettro, Regina delle Streghe. Cosa ti è accaduto a Kruakh? Hai forse incontrato il Segugio a guardia della Soglia?
— Che razza di stregone saresti? — disse Ral con voce fredda. — Questi non sono affari tuoi! Vattene, o ti ucciderò!
— Non credo che i tuoi poteri siano tali da uccidermi — rispose Filindrin. — E poi sono affari miei, e non me ne andrò senza ciò che è mio di diritto.
Ral guardò Talak per un istante.
— Così questo è tuo figlio. Prendilo, poiché non me ne importa nulla.
— Né importa nulla a me, Regina delle Streghe. Quanto poco mi conosci. Cosa credi che possa farmene di un moccioso frignante, io che posseggo così tanti schiavi?
— Padre! — gridò Talak, il volto pallido e coperto di lacrime.
— Filindrin, cosa ti prende? — disse Melandir con voce strozzata.
— Che razza di uomo sei? — disse Ral con voce calma e decisa.
Il volto di lei non tradiva alcuna emozione mentre guardava fisso gli occhi di Filindrin per un tempo che si protrasse per istanti che sembrarono ore.
Poi gli occhi della Strega si spalancarono. Aprì la bocca per parlare ma non le fu possibile pronunciare alcuna parola. Filindrin sorrise con un ghigno sardonico, i denti e gli occhi scintillanti fra il sangue scuro che gli copriva il volto.
Dalla porta aperta giunse un crescendo di urla dal corridoio sottostante, che sembrarono riportare Ral alla realtà. Pronunciò tre sole parole, brevi ed aspre, nel Dialetto Nero, e puntò il dito verso il capo di Filindrin, poi lo mosse lentamente lungo il suo corpo, Filindrin lanciò un forte urlo. Portò le mani al volto coperto di sangue e la sua testa sussultò e si contorse. Poi le mani scesero lentamente dal viso e Talak gridò: — No! no! — con la voce

raggelata in quell'unica sillaba d'orrore.
Poiché la pelle e i muscoli del volto di Filindrin si stavano contraendo e, nei punti in cui si era toccato il viso, la carne cominciava a cadere. Cominciarono ad apparire le bianche ossa della mascella. Gocce di un qualche liquido caddero nelle mani di Filindrin e di nuovo apparvero attraverso la carne sfrigolante di quelle dita. Lentamente ma inesorabilmente le carni di Filindrin si staccavano dalle sue ossa e, mentre si decomponevano, emanavano il fetore di un cadavere in putrefazione.
— Credo che tu sia veramente solo un uomo, adesso — disse Ral scoppiando a ridere. — Forse hai già sentito parlare dell'Incantesimo della Decomposizione. Quando tutta la tua pelle e le tue carni si saranno consumate, e gli organi del corpo e il cervello si saranno dissolti, quando solo le ossa resteranno di te, solo allora, uomo, morirai, e tutta la tua potenza sarà ridotta a un mucchietto d'ossa.
Filindrin non disse nulla. Allungò la mano destra, che Melandir e Talak videro essere la mano di uno scheletro. Filindrin fissò la propria mano morta. Lentamente, gli occhi accesi dalla concentrazione, la carne cominciò ad apparire nuovamente su quelle ossa. La mano si reintegrò, carne, sangue e tendini. Ma il suo volto era quasi ridotto ad un teschio, e il fetore della decomposizione era insopportabile.
— Una bella magia, mortale — disse Ral. — Ma è troppo lenta. Per prime si decomporranno le estremità del tuo corpo, poi tutto il resto. Non puoi ricomporre tutto in tempo. Non cominci forse ad avvertire l'incantesimo anche dentro di te?
La mano della Strega rimase puntata al suo cuore.
— Muori, Ral! — urlò Filindrin. — Uccidila! Uccidila! — poi pronunciò ripetutamente una parola, ignota a Melandir e sconosciuta persino alla stessa Ral.
Una lingua di fiamma entrò improvvisamente dalla finestra in

frantumi, attraversando la stanza e fermandosi ai piedi di Ral. Poi balzò su, una velocissima fiammella diretta al volto della Strega, La mano le ricadde al fianco e Ral cominciò a indietreggiare. L'incantesimo non era più su Filindrin. Tutta l'attenzione della donna era adesso concentrata sull'essere che stava prendendo forma dinanzi a lei. La fiamma si allargò in una distesa di fuoco che crebbe sèmpre più densa e una colonna di fuoco si formò in mezzo ad essa. Ral gridava i suoi incantesimi contro il fuoco, ma urlava invano. Filindrin si nascose il volto fra le mani e la carne gli ricrebbe sulle ossa.
La colonna di fuoco prese la forma di un corpo avvampante, striato da molte fiamme di colori meno violenti, e ai suoi lati si distesero grandi ali di fuoco blu e giallo dalle piume di fiamma. Mani artigliate color cremisi e viola si formarono sulle ali, e un'enorme testa di fuoco si erse sul corpo. In essa brillarono occhi giallo-verdi e una bocca che sputava fiamme, le cui lingue saltarono su Ral, mentre le ali battevano e gli artigli graffiavano l'aria. L'essere di fuoco si fece più distinto e luminoso. Le fiamme alle sue estremità si addensarono, il fuoco si fuse e la luce si fece più scura. Da esso non emanava alcun fumo, poiché in effetti nulla bruciava, ma le fiamme stesse mutarono da un brillante rosso scarlatto in un cupo color cremisi. Soltanto gli occhi rimasero di un arancione brillante, e il blu delle ali era più scuro di quello degli oceani. Un ruggito profondo e continuo simile a quello di una fornace si alzò dalla creatura, e da essa caddero faville che si estinguevano appena raggiunto il pavimento.
— Prendila! — gridò Filindrin. — Prendila! Te lo ordino!
Il demone allungò le sue braccia di fuoco che avvolsero Ral, e nuovi torrenti di fiamme caddero dalla sua bocca sulla Strega. Questa si era rifugiata in un angolo della stanza e l'essere si era posto fra lei e la porta o la finestra, le fiamme le precludevano qualsiasi speranza di fuga. Il suo viso e le sue mani già portavano i

segni delle ustioni, mentre dell'enorme potere magico di Ral ormai Filindrin non portava più alcun segno.
— Urla i tuoi incantesimi, Strega! I tuoi miseri poteri sono inghiottiti dalla mia smisurata potenza — gridò Filindrin. — Non ti serviranno a nulla contro la mia creatura infernale.
Si girò e vide che Melandir era ricaduto sul letto, dove si muoveva ancora impercettibilmente, inconscio. Filindrin si diresse cautamente verso la Spada e lo Scettro che aveva cercato, e in quel mentre un guizzo di fiamma si erse dal Demone di Fuoco, così violento da oltrepassare il tetto della casa e illuminare il cielo. Ral aveva pronunciato il suo estremo incantesimo, che aveva provocato un gelido dolore nel cuore incandescente dell'essere di fuoco. Nemmeno quell'incantesimo fu sufficiente a sconfiggerlo, ma mutò la potenza del Demone in rabbia.
Rannicchiato contro la parete, Talak aveva visto l'incantesimo di Ral operare su Filindrin. Ma quando, ad un comando di suo padre, la Bestia di Fuoco si era materializzata, era riuscito a strisciare lungo una parete della stanza fino a raggiungere la porta, piangendo di paura, d'orrore e di incredulità. Dal corridoio vide la stanza riempirsi di fiamme e cadde indietro per l'intenso calore. Per un attimo riuscì a scorgere Ral in un bagliore di luce arancione, poi, mentre questo si attenuava, vide la forma di pipistrello in cui si era mutata scivolare oltre il Demone, stridendo la sua agonia mentre le ali di pelle toccavano quelle di fuoco.
Il Demone si girò e, mentre Ral raggiungeva la finestra, una sfera di fuoco scaturì dal suo essere verso di lei. Il suo calore scottò il viso di Talak e lo fece barcollare verso la balaustra. Filindrin distolse lo sguardo dagli oggetti che cercava, vide le fiamme arrivare su di lui e un urlo soffocato gli arse in gola. Nonostante la sfera di fuoco non l'avesse toccato, la sua vicinanza fu sufficiente. Il corpo mortale di Filindrin cadde, soffocato dalle fiamme. Ral riuscì a mettersi in salvo volando fuori dalla finestra, e il fuoco avvolse

Melandir.
Il ritmico ruggito del Demone si fece più forte e furioso, poi improvvisamente irregolare. La forza che lo governava era uscita da esso. Di nuovo la colonna di fuoco guizzò verso l'alto, e ora il Demone sembrava arrampicarsi sul pilastro fiammeggiante che era il suo stesso corpo, ascendendo su una distesa di luce, poi ruggì e infranse le sue ali contro il soffitto sovrastante dal quale rovinarono le travi carbonizzate e fumanti.
Talak tornò nella stanza. Il fuoco si era propagato al rivestimento di legno sulle pareti e ora, per la prima volta, emanava un denso fumo acre. Le fiamme guizzavano sull'impiantito di legno del pavimento e un prezioso arazzo ardeva sopra il letto infuocato sul quale lo stesso Talak era stato disteso. Entrambe le pareti ai lati opposti della lunga stanza sembravano coperte di fuoco. Uno squarcio che si era aperto nel soffitto bruciava al di sopra del cerchio di fiamme crepitante nel quale era stato il Demone di Fuoco. Il letto sul quale, da qualche parte, Melandir doveva trovarsi disteso, era ormai una massa infuocata. Ma Filindrin poteva essere ancora raggiunto. Giaceva faccia a terra, un'immobile figura rannicchiata di fianco a una sedia in preda alle fiamme che stava appiccando il fuoco anche a un lembo del suo mantello.
Con una mano davanti alla bocca, ma cercando di chiamare Melandir o Filindrin, Talak si addentrò nella stanza sebbene convinto che entrambi fossero morti. Soffocato dal fumo che si stava addensando riuscì a raggiungere il corpo di Filindrin. Le sue mani si protesero verso la figura immobile del padre e urlò improvvisamente di dolore e disperazione quando le maglie della cotta di ferro che indossava Filindrin gli ustionarono le dita. Di fronte alla colonna di fuoco dove sapeva giacere nella sua pira il corpo di Melandir, trascinò Filindrin lungo il pavimento, mentre le fiamme si stendevano sopra di lui avvolgendo mobili e pareti, tracciando i contorni degli stipiti oltre i quali infine Talak riuscì a

portare il pesante corpo.
Piangendo in silenzio seduto sul piancito dei corridoio ormai denso di fumo, incurante della battaglia che si stava svolgendo di sotto e del fuoco sopra di lui, girò sulla schiena il corpo del padre. Si trovò di fronte un volto nero carbonizzato, a labbra, ciglia e capelli bruciati. Ne accarezzò con la mano una guancia e brandelli di carne bruciata caddero dalle ossa. A quella vista stava per mettersi a urlare quando gli occhi inceneriti e rovinati di Filindrin si mossero nelle loro orbite e l'essere carbonizzato che si trovava fra le braccia del ragazzo mormorò: — Talak! Talak! Torna indietro e prendi lo Scettro!

Nel corridoio, Talarnidh si era schiacciato contro la parete. Trascinava con sé la spada e, dove prima c'era un uccello svolazzante, la testa di un serpente scattò in avanti, le zanne scoperte e la lingua guizzante. L'arma colpì nuovamente e la testa cadde rotolando sul pavimento, emettendo un urlo. Sei altre teste di quell'essere mostruoso si contorsero verso di lui emettendo urla angosciose sempre più forti. Talarnidh non si era fermato nel corridoio neanche il tempo necessario per guardare la nuova forma del mostro.
Fandorel puntò il suo arco e una freccia volò in aria, conficcandosi sul pavimento dove era stata l'idra. La creatura stava scivolando velocemente verso Yeselwir, ancora accasciato sul pavimento e stordito dall'assalto del cavaliere con l'armatura nera. Ma Talarnidh era lì, e con un colpo di spada colpì alla base tre delle micidiali teste. Tre colli vennero recisi e caddero contorcendosi al suolo mentre le teste urlavano e sibilavano. Whirrirrish saltò su quel corpo gonfio, dietro alle teste superstiti. Le sue ali brillarono mentre schivava le lingue dardeggianti e il suo pugnale azzurro si abbatté ripetutamente fino a che altre due teste rotolarono al suolo richiudendo le fauci con uno scatto. Il sangue zampillò dal corpo

del serpente ormai massacrato, e questo scivolò via, l'ultima sua testa in mezzo al sangue sul terreno.
Contorcendosi sul pavimento il corpo della creatura sembrò espandersi, gonfiando il collo che si fece sempre più lungo, largo e contorto. Mentre la sua forma mutava nuovamente, gli uomini udirono un rombo improvviso e il crepitio dei fuoco sopra di loro. Deboli sbuffi di fumo fuoriuscivano da una porta aperta, e fiamme guizzanti si riflettevano sugli specchi proiettando strane ombre giù per le scale. Alla luce del fuoco, le squame rosse del verme brillarono su tutto il suo corpo serpentino. La bocca era spalancata, e una lingua rossa saettava fra file di denti ricurvi e aguzzi posti in una grossa testa di serpente.
La coda del verme si agitò e colpì Fandorel, scaraventandolo addosso a Yeselwir. Di nuovo la coda si diresse verso i due uomini della Cerca, e subito le sue spire imprigionarono Fandorel, si strinsero intorno a lui in un abbraccio squamoso, mentre il verme continuava a crescere dimenando il suo corpo cremisi nella stanza. Con agili movimenti sinuosi si portò Fandorel verso la bocca spalancata. Talarnidh gli saltò addosso e le sue mani si strinsero intorno all'enorme gola. Gli occhi rotondi del verme si gonfiarono quando la stretta di Talarnidh si fece più forte. Il corpo del mostro si dimenò e la coda si mosse all'impazzata, colpendo Fandorel che fu scaraventato contro le scale. Ma Talarnidh non mollò la presa. Ogni volta che il verme si dimenava, egli rafforzava la stretta.
Sopra di loro udirono un nuovo fragore e le fiamme sembrarono trovarsi dappertutto. Lungo il corridoio gli specchi si infransero e la stessa casa tremò come per uno spasmo mostruoso. Uno sbuffo di fumo sorse all'improvviso e riempì l'aria. Ma il verme continuava a lottare. Con un ultimo sforzo girò la coda squamosa in modo che la punta colpisse Talarnidh, ma la stretta sulla sua gola si fece più serrata. Il verme emise un profondo gemito innaturale, differente dai suoi precedenti singhiozzi sibilanti, più simile al gemito di un

uomo in punto di morte. Poi la sua forma mutò nuovamente e l'essere divenne per metà uomo e per metà verme, poi nuovamente verme, ma Talarnidh non smise mai di stringergli la gola. Informi creature cambiarono forma sotto le sue mani, ma lui strinse ancora più forte. La creatura fece un ultimo guizzo serpentino e poi rimase immobile. Il verme cremisi che era stato l'Incantatore giaceva morto ai piedi di Talarnidh.
Mentre si alzava in piedi respirando a stento, Talarnidh udì Talak lanciare terrorizzato delle urla incomprensibili. Guardò in alto e vide il ragazzo stagliarsi contro la soglia di una porta da cui usciva un mare di fiamme, con una figura curva ai suoi piedi. Talak aveva lasciato cadere Filindrin quando questi, che sapeva dover essere morto, gli aveva parlato con le labbra carbonizzate. Adesso era in piedi nel rosso bagliore tra le spire di fumo e piangeva ed urlava, ma per cosa non poteva dirlo neanche lui. Talarnidh balzò su per le scale verso il luogo in cui si trovava il ragazzo. Lo seguirono Yeselwir e Whirrirrish, mentre Fandorel giaceva ancora ferito e mezzo soffocato nel luogo in cui le spire dell'essere l'avevano gettato. Il corridoio era disseminato dei frammenti degli specchi rotti. Gli uomini erano ormai quasi accecati dal fumo. Una lingua di fiamma uscì dalla porta e Talak scappò da essa gridando, finendo fra le braccia di Talarnidh. Il ragazzo urlava in preda ad un terrore cieco e Talarnidh gli diede uno schiaffo sul viso.
— Talak! Dove sono gli altri? — domandò.
Il ragazzo parlava ancora a stento guardandosi intorno terrorizzato. Talarnidh lo scosse.
— Rispondi! Dove sono?
— Là! Là dentro!
Indicò la porta alla loro destra. Talarnidh si volse verso di essa.
— Lord Melandir è nella stanza tra le fiamme! — proruppe d'un tratto il ragazzo. — E mio padre Filindrin... è uno spettro, ora. È morto ma è diventato uno spettro. Uno spettro!

— Prendete il ragazzo e cercate di salvare i vostri amici — disse Whirrirrish. — Entrerò nella stanza a cercare la persona di cui parlava. Il fuoco ha minor potere su di me.
Come un soffio di vento la Silfide si diresse verso il corridoio infuocato, color grigio-blu contro il rosso intenso. Poi il fuoco sembrò scorrere dietro di lei mentre passava attraverso le fiamme cremisi e l'oscurità del fumo.
— Cerca di portare tuo padre fuori di qui — ordinò Talarnidh. Scosse di nuovo il ragazzo. — Hai capito? — Talak annuì e barcollò verso il corpo di Filindrin.
Talarnidh e Yeselwir corsero verso la stanza che Talak aveva indicato. Fandorel li seguì mentre aprivano la porta. Nella stanza trovarono Karandar, Erathrir e Relnar ancora addormentati sotto sfarzosi copriletto, la testa appoggiata su cuscini di seta. La stanza era già piena di fumo. Talarnidh cercò di alzare in piedi Karandar ma ancora il Signore dei Nani non si svegliava.
— Sono stati drogati — disse Fandorel. — Ma sono ancora vivi.
— Allora portiamoli fuori da questo luogo atroce — disse Talarnidh.
Ognuno prese in braccio uno dei compagni addormentati uscendo nel corridoio. Il fuoco ormai ne lambiva le pareti. Il corrimano di legno era per metà bruciato e il tappeto sulle scale era avvolto nelle fiamme. Il fragore dell'enorme incendio era tutt'intorno a loro, il rumore del legname che crollava e il ruggito del fuoco che consumava la casa. Ogni secondo che passava il rombo si faceva più forte e simile al respiro di qualche enorme essere dalla voce rabbiosa e profonda. Corsero giù per le scale e le fiamme lambirono i loro vestiti mentre scendevano coi compagni fra le braccia. La porta avanti a loro era aperta, ed essi si precipitarono fuori nella notte.
Tutt'intorno la neve era di un colore rosso livido, e anche i cupi alberi della foresta sembravano danzare nell'intensa luce della casa

in fiamme. Portarono i loro fardelli al sicuro lontano dalla casa e li distesero sul terreno. Talarnidh corse di nuovo indietro immergendosi nel fumo per aiutare Talak che, col volto coperto di lacrime, trascinava il corpo di Filindrin fuori dal corridoio. Poi, usciti negli antichi giardini, si girarono verso la casa, dalla quale si levarono sinistri scricchiolii che, per un istante, coprirono l'incessante rombo. Videro il tetto della casa crollare su se stesso e grandi fiammate alzarsi crepitando nel cielo. Ma in tutto quel disastro non videro alcun segno di Whirrirrish la Silfide, e le fiamme si riversavano come un torrente dalla finestra della stanza in cui giaceva Melandir con lo Scettro Mortale e la Spada del Fato.
Tra le fiamme oltre il tetto si formò un'enorme figura fiammeggiante, rosso scuro contro il fuoco color arancio. Distese le ali blu intenso punteggiate di piume saettanti color ocra. Gli occhi arancione scintillavano in quella testa infuocata, più lucenti di tutte le altre fiamme, e dalla sua bocca emanò il fragoroso respiro di un migliaio di fornaci infernali. Crebbe a vista d'occhio ergendosi dal tetto della casa. Le sue ali si spiegarono nella notte e la sua figura possente si alzò in aria. Enorme contro il cielo si profilò sulle piccole figure sottostanti e il suo rossore illuminò la nera oscurità, mentre lampi gialli di fuoco si muovevano sul suo corpo da cui ricadevano in lunghe lingue cremisi spargendo il fuoco nella foresta. Ral lo vide mentre volava verso il suo rifugio nel Pozzo degli Uomini-Pipistrello e temette che si dirigesse verso quella direzione. Anche i Folletti sulla strada lo videro e si dileguarono in preda ad estremo terrore. Lo Stregone vide da lontano ciò che accadeva e la sua mente andò ai messaggeri che aveva già inviato quando aveva saputo del ritorno del grande Segugio.
— È uno dei Demoni degli Inferi — disse Fandorel.
— E dentro di lui ci sono Melandir, la Spada e lo Scettro. Tutte le nostre speranze sono ormai sfumate. Il più valoroso della nostra compagnia è morto — disse Talarnidh. — Qualcosa di potente è

giunto nel mondo, più grande di Ral, di gran lunga più forte; e questo Demone ne è solo una parte.

Da nord-ovest cominciò a soffiare il vento. Dapprima non fu che una brezza rinfrescante sul viso degli uomini che attendevano la propria morte all'ombra dell'Inferno. Ma la brezza aumentò senza sosta, e ora era già divenuta una bufera che soffiava nella foresta piegando gli alberi sul suo cammino. Videro nuvole immense correre basse verso di loro, grigie nel cielo notturno, spinte dal vento di tempesta. Quando le nuvole giunsero sulla casa si fermarono immobili, sospese nell'aria vicino alla figura mostruosa del Demone di Fuoco, benché attorno a loro il vento continuasse a soffiare. Una massa sempre maggiore di nuvole fu portata dai venti che infuriavano sulla casa in fiamme fino a raggrupparsi tutte intorno e sopra di essa.
Gli uomini videro quindi le nuvole mutare e farsi più scure, le loro enormi forme modellate dal forte vento che le sospinger va. Adesso erano divenute come bianche lance che puntavano verso il centro di quel fuoco. Alcune particelle fluirono sotto di esse come code di cometa. Tutt'intorno gli uomini della Cerca videro vagamente le forme di molte Silfidi che sfrecciavano tra le nubi punzecchiandole con pungoli azzurri. Poi le nuvole si fecero avanti. Spronate dalle Silfidi si diressero verso il cuore dell'essere fiammeggiante.
Il fuoco si ravvivò improvvisamente, come alimentato dai venti. Le mani del Demone si allungarono per afferrare le nuvole. Le fiamme passarono attraverso le forme incorporee e crepitarono con violenza. Allora squarci si aprirono nella figura della Bestia di Fuoco. Le bianche lance di nuvole cariche di pioggia l'avevano trafitta, e le fiamme si erano ridotte a brandelli che non riuscivano più a ricostituirsi. Una raffica colpì il Demone e la sinistra colonna di fuoco girò su se stessa. La testa girò vorticosamente e si piegò verso il basso. Le ali caddero in crepitanti brandelli di luce blu che

esplosero in scintille nel cielo scuro. Il Demone si contrasse su se stesso e si fece più piccolo e denso, rosso scuro sul tetto sfondato dell'edificio in fiamme.
Dal basso, nell'oscurità illuminata dai bagliori dei giardini in fiamme tutt'intorno alla casa, si alzò un forte grido. Gli uomini della Cerca udirono una stridula voce gridare parole inintelligibili che sembravano provenire da qualche parte vicino o in mezzo a loro che, soffocati e col respiro affannoso, guardavano la battaglia nel cielo. Il Demone ripeté quelle stesse parole, composte dal ruggito e dal lamento delle fiamme possenti. Poi, in un attimo, la trista figura svanì. Il Demone era scomparso, ricacciato nell'Inferno da una parola pronunziata nel Dialetto degli Inferi. La casa era in preda alle fiamme, e i venti portentosi soffiarono sulla Casa nella Foresta, la quale si consumò ancor più velocemente mettendo fine a tutte le loro speranze che sembrarono essersi spente con essa.
Dal cielo scesero giganti di nuvole cavalcati da Silfidi che gridavano con voce di vento. Giunsero sugli uomini della Cerca e li afferrarono con gigantesche mani incorporee, sollevandoli in qualche modo da terra e conducendoli verso il cielo. Si trovarono in un mondo diverso, popolato da informi figure in movimento e da Silfidi con ali lucenti, trasportati verso altezze inimmaginabili, da cui il fuoco della casa sotto di loro divenne solo una stella morente.

17
IL CASTELLO DI GHIACCIO

Le nuvole erano grigie come l'argento sotto la fredda luce delle stelle. Le loro gigantesche figure si muovevano nell'aria spingendosi nei cieli. Tutt'intorno danzavano le Silfidi, Elementali dell'aria, che ridevano e cantavano sospingendo le nuvole sempre più in alto verso la pallida luna.

Erathrir si destò da un sonno agitato pervaso da incubi al suono del loro canto, simile a volte alla brezza d'autunno tra le foglie morte o al vento selvaggio in una gola montana. Era disteso e avvolto dalle nubi, gli altri uomini della Cerca erano intorno a lui. Ma Melandir, il suo amico dai Mondi Esterni, non era con loro. Guardò verso Fandorel di fianco a lui: le ali del Signore degli Elfi erano spiegate all'indietro, come fili di ragnatela scintillanti nel chiarore delle stelle, e i suoi occhi ardevano del fuoco dell'eterna giovinezza mentre fissava il volo delle Silfidi. Poiché intorno a lui nuotavano nell'aria fanciulle Silfidi, le trecce azzurre stese all'indietro, e sopra di loro c'erano i Signori delle Silfidi incoronati di luce azzurra. I loro occhi erano azzurri e le loro figure, sebbene umane, percorrevano velocemente l'aria ed erano parte della sua sostanza. Le punte dei loro pungoli azzurri e color dell'argento scintillavano

allorché spronavano le nuvole peregrine nell'abbraccio della notte.
Il tempo passò e gli uomini della Cerca riposarono sognanti su enormi letti di nuvola che si muovevano nell'aria immerse nell'oscurità. La paura li abbandonò, spazzata via dal vento e dai canti ipnotici; solo gli occhi di Filindrin rimasero scuri dall'orrore. La notte si mutò in giorno e le figure delle Silfidi si fecero meno visibili mentre la luce scintillava su di loro, e le loro ali di vento tremolarono nella chiara aria frizzante. Sotto di loro, immersa nella cruda luce del giorno, era la verde distesa della Foresta degli Incantesimi. Verso sud alti monti si ergevano al di sopra degli alberi, le sommità scintillanti di neve, e un bianco fuoco brillava in un punto non ben definibile su di essi. Altri monti e colline si stendevano lontani verso ovest, scomparendo in distanza fra il mare e il cielo, mentre a est tutto era celato dalla lucentezza del sole. Verso nord non guardarono nemmeno.
Davanti a loro i monti si facevano sempre più grandi. Adesso potevano scorgere la fonte del bagliore che avevano percepito all'alba. Poiché, isolata dalle altre vette, si ergeva una montagna solitaria. Sulla sua cima sorgeva un castello interamente costruito di ghiaccio che fiammeggiava bianco alla luce del sole. Il vento cessò e le nuvole scesero dal cielo come piume e si posarono delicatamente su di una piana ammantata di neve. Dinanzi a loro si ergeva il Castello di Ghiaccio.

Una larga strada liscia di ghiaccio correva attraverso la pianura di neve fresca di fronte a loro, nella quale fontane di cristallo buttavano acqua che gelava formando strutture ghiacciate tutt'intorno ad esse. Qualche passo più in là, la piana spariva in un dirupo verso il verde della foresta lontana sotto di loro, seminascosta dalle nuvole incorporee veleggianti alla deriva nell'aria che li avevano condotti così lontano. Le Silfidi rimasero volteggiando intorno a loro ancora per qualche istante, poi si

dileguarono in un fremito di ali e di vento volando come saette azzurre verso il castello sopra di loro, lasciando dietro di sé solo le note dei loro canti che sfumarono nell'aria.
— Questa dev'essere la dimora di colui di cui la Silfide Whirrirrish era al servizio — disse Talarnidh. — Voleva che noi ci recassimo qui ed ora vi siamo stati portati. Adesso entreremo in questo castello incantato e incontreremo alla fine il "Vecchio Sapiente" di cui parlava.
La voce di Talarnidh si era fatta nuovamente decisa e ancora più autoritaria.
— Talarnidh ha ragione — disse Karandar. — Ma vorrei aver già scoperto l'identità di questo "Vecchio Sapiente".
— Questo è un enigma troppo grande per Lord Talarnidh — disse Filindrin.
— Se sai qualcosa di cui noi non siamo a conoscenza faresti meglio a dircelo subito, Filindrin — rispose Talarnidh. — Da troppo tempo ti pronunci in modo così sibillino. Non sei più molto simile al Filindrin che conoscevo.
— Scoprirete abbastanza presto chi realmente sia costui — rispose Filindrin con voce tanto sommessa quanto quella del Principe era stata severa. — Andiamo, Talarnidh, andiamo a trovare questo potente aruspice dell'aria nei suoi saloni di vento.
Talarnidh lo fissò dritto negli occhi poi annuì il suo assenso, e gli uomini della Cerca si diressero verso la strada di ghiaccio che portava al grande portale. Filindrin rimase immobile e mentre Talarnidh gli passava davanti lo afferrò per una manica.
— Fino a che punto pensavi di conoscere Filindrin, allora? — disse sorridendo.
Talarnidh liberò il braccio e disse: — A questo non potrei rispondere. Ma certamente adesso non lo conosco affatto.
Filindrin si tirò indietro e non aggiunse altro, ma di nuovo allungò la mano sul braccio di uno di loro che cercava di passargli davanti.

Questa volta la sua stretta fu quella di un artiglio. Aveva afferrato Talak, e rimase a guardare il volto pallido e atterrito del ragazzo mentre gli altri proseguivano oltre.
— Perché sei così spaventato, ragazzo? — chiese, e la sua voce era ancora quieta, ma non altrettanto era il suo sguardo. — Perché mi guardi in codesto modo? Perché stai sempre vicino agli altri e ti nascondi da me senza dire una parola?
— Padre... ho visto il tuo viso... il tuo viso era bruciato. Era nero; nero e carbonizzato.
— Ti sbagli, ragazzo. Il mio viso era nero per la fuliggine. Ed era sfregiato. Non vedi forse anche adesso il sangue rappreso e i segni degli artigli su di me? Ricorda, Talak! Il mio volto era ferito e annerito, e nient'altro. Pensi forse che l'abbia ricomposto? E che, facendo ciò, abbia ricostruito queste mie cicatrici? Non dimenticarlo! Tienilo sempre a mente! Non osare dire mai più il contrario!
La stretta sul braccio di Talak si fece più forte, ed egli ansimò dal dolore; il volto di Filindrin era una maschera feroce.
— Non capisco — gridò Talak.
— Cosa importa che tu non capisca, dal momento che devi obbedirmi? E tu mi obbedirai. Andiamo, adesso. E restami vicino! Non starai più con queste altre persone che ti piacciono così tanto. Andiamo!

In quell'aria così limpida il castello era sembrato più vicino di quanto in realtà non fosse. Camminarono lungo la strada di ghiaccio, sulla quale la neve non sembrava essere caduta e, sebbene la sua superficie fosse completamente liscia, scoprirono che i loro piedi non vi scivolavano. L'acqua nelle fontane scintillava come l'arcobaleno, già in parte cristallizzata mentre cadeva. Sull'alta pianura erano anche altre figure cristalline, alberi e fiori di vetro o diamante, emananti luci e colori vivaci fra la neve risplendente.

Alla fine della strada c'era una lunga scalinata gelata che recava alle porte scintillanti del Castello di Ghiaccio. Alla luce del sole il castello sembrava fatto d'argento, le sue cupole, torri e guglie erano rese invisibili dal loro stesso sfolgorio, le cime elevate erano congiunte tra loro da ghiaccio iridescente. Era come se una delle grandi fortezze dei Peiri fosse stata mutata in un edificio di ghiaccio e luce. Tuttavia, il ghiaccio di quel castello era duro come il granito, e le sue pareti solide come il diamante.
Lentamente gli uomini della Cerca ascesero la scalinata e la luce iridata di innumerevoli prismi di ghiaccio balenò sui loro volti. Raggiunsero i portali scintillanti e, attraverso quelli, videro un palazzo di specchi pervaso di riverberi infiniti e illuminato da freddi fuochi al suo interno. Talarnidh percosse col proprio pugno guantato i grandi portali e un suono tintinnante di campanelli si alzò fra le cime, echeggiando di torre in torre. La porta si aprì silenziosamente e gli uomini attraversarono la soglia incrostata di brina ed entrarono nelle sale di cristallo. Camminavano in silenzio e, in mezzo a tutto quel ghiaccio, non provavano alcun freddo. Erano quasi accecati dall'intensità della luce.
In fondo all'enorme salone c'erano due porte più piccole che si aprirono anch'esse al loro arrivo. Nella stanza che si trovava al di là di esse la luce si faceva più pallida e opalescente, e in essa si muovevano strane figure. Erano esseri dall'aspetto umano, ma più piccoli di un uomo, sottili e snelli. In quella luce ghiacciata luccicavano e brillavano a ogni movimento come argento vivo. Le loro braccia terminavano con dita aguzze, tutte della stessa lunghezza, e lo stesso era delle dita dei piedi. Avevano i capelli sollevati sulle teste come una corona dentellata. Non vestivano abiti, ma i corpi erano coperti di brina. Gli occhi erano simili a perle e i lineamenti sembravano scolpiti nella pietra. Erano tutti di un brillante color azzurro ghiaccio.
— Benvenuti al Castello di Ghiaccio, o viandanti! Siate di buon

umore nelle sale dello Stregone!
Aveva parlato una di quelle creature di ghiaccio, che si era portata davanti a loro con movimenti dissimili a quelli di qualsiasi altro essere vivente, come se l'acqua di cui era composta fosse tornata allo stato liquido per un fugace istante. La sua voce era delicata e penetrante, ogni parola chiara e tuttavia risuonante delle note dell'acqua che scorre.
— Sono venuto per parlare con lo Stregone — disse Talarnidh.
— Sappiamo bene come siete giunti qui — rispose la voce di brina. — Sarete stanchi. Qui, nel caldo cuore del ghiaccio, troverete riposo e ristoro. Poi potrete parlare al nostro signore.
— Non mi fiderei di costui, Talarnidh — disse Filindrin. — Potrà non piacervi ciò che vi dico, ma fareste meglio ad ascoltarmi. Avete forse dimenticato quel che avvenne nella casa del Mutante? Questo luogo in qualche modo mi dà la stessa impressione.
— Filindrin pensa forse che si tratti solo di un'illusione? — disse Fandorel.
— So bene che non è un'illusione — rispose Filindrin.
— Allora pensi che sia la dimora di Ral? — disse Erathrir.
— Non penso neanche questo. Ditemi, Talarnidh: chi è colui che comanda gli esseri dell'aria e del ghiaccio? Sapete bene quanto me chi siano queste creature. Sono Elementali. Andiamo, Karandar, dimmelo tu chi governa gli Elementali.
— Ce lo hai già domandato una volta, quand'eravamo nella foresta — osservò Talarnidh. — La maggior parte di noi sa a chi tu ti riferisca. Ma è morto. È scomparso durante la caduta di Telmirandor la Splendente.
— E tu dimmi una cosa, Filindrin — disse Karandar con voce aspra. — Se davvero la persona alla quale ti riferisci ha costruito questo castello e governa questi esseri, perché dovresti essergli tanto ostile? Poiché io dico che egli potrebbe esserci solo amico, e un potente alleato per noi, se non addirittura il nostro signore.

— Se l'Antico Stregone dimora qui — disse Filindrin — è la fine della nostra Cerca. Questa è la mia risposta, Signore dei Nani. — Avanzò a grandi passi fino a trovarsi di fronte all'essere di ghiaccio.
— Dov'è il tuo padrone? — tuonò. — Perché siamo stati condotti qui, Ondina di Ghiaccio? Dove si trova l'aruspice dell'aria, l'Antico Stregone?
— Il mio signore è uno dei grandi del mondo — fu la risposta. — Arriverà quando sarà suo desiderio.
— Basta, Filindrin — ordinò Talarnidh. — Aspetteremo qui e lo sapremo presto.
— Sempre la solita decisione — rispose Filindrin con voce irata e privo di controllo. — Se siete un Principe di Wenyaltrir, siate un condottiero! Se siete il nostro condottiero dimostratecelo, dunque!
— Filindrin! Mi hai seguito per tua scelta — rispose Talarnidh, calmo e torvo. — Puoi obbedirmi, se vuoi, oppure puoi voltarmi le spalle e abbandonare queste sale e la Cerca, e porre fine così alle tue amarezze. Sei cambiato molto da quando sei passato da Aldel Morn. Sei cambiato molto da quando abbiamo trovato tuo figlio. E non c'è stato rimedio per questo. Perché qualsiasi sia la tua decisione, sia essa di andartene o rimanere, questa tua pena non avrà fine.
Per alcuni istanti Filindrin fissò gli occhi del Principe col volto contratto, e i suoi lineamenti tradirono un gran numero di emozioni: odio, paura, ripugnanza, finché spalancò gli occhi e la disperazione s'impadronì del suo corpo. Lanciò un urlo terrificante e cadde a terra come morto.
— Avrebbe dovuto rimanere a Melurin — disse Relnar — e prendersi cura di suo figlio. Ormai si è rovinato, e non tornerà mai più un vero uomo.
— Quando l'ho visto l'ultima volta, a Belengar, stava male — disse Karandar — ma ora è peggiorato. Da quanto tempo ha cominciato a trattarvi in siffatta maniera, Talarnidh?

— Lascia perdere, Karandar. La cosa non può esserci d'aiuto — sospirò Talarnidh.
— Prendetelo e posatelo su questo giaciglio. Stendetevi qui anche voi tutti. Il mio signore ve lo chiede — disse l'Elementale. — Qui c'è la potenza sanatrice che viene dal fuoco del ghiaccio e il canto di molte acque.
— Non c'è più nulla che possa sanare Filindrin — rispose Talarnidh. — Ci stenderemo qui e attenderemo il vostro signore. Fate per noi quel che potete. Siamo giunti velocemente, attraversando molti pericoli...

Da alte finestre la luce inondò la stanza. Lo Stregone era seduto su un trono reale. Una toga azzurra scendeva dalle sue spalle. Sotto le sopracciglia grigie, i suoi occhi scuri scintillavano rilucenti mentre ascoltava le parole delle Silfidi al suo cospetto. Uno di loro, chiamato nella lingua Silfide del Tempo prima del Tempo Safaarasaa, che aveva condotto la compagnia di Silfidi giunta dall'incendio della Casa nella Foresta, cominciò a parlare allo Stregone. Gli narrò gli eventi che avevano portato gli uomini in quel luogo.
Le Silfidi si erano recate a Kruakh come il loro stesso signore aveva ordinato allorché le prime voci riguardanti gli strani suoni e le strane apparizioni provenienti dalla città decaduta erano giunte al castello. Più veloci del vento si erano dirette in volo verso l'antica Kruakh. Avevano raggiunto la città quando il sole era ormai basso e l'avevano osservata fino al calare delle tenebre, senza trovarvi alcun essere vivente. Lì avevano notato alcune zone in cui la vegetazione era stata tagliata di fresco e scorto un punto al di fuori dalla Cittadella in cui le macerie erano state sgombrate. Volando sulla piana di Kamath avevano scoperto un fosso annerito tra le rocce franate. Tutt'intorno un grande fuoco sembrava aver bruciato, ed era ancora caldo. Lo Stregone ascoltava preoccupato. Era riuscito a

interpretare gran parte di quelle notizie, ma non tutto. Annuì e non disse nulla. La Silfide proseguì il racconto.
Solo nel porto avevano trovato dei veri e propri indizi. Una nave era lì all'ancora, e ne avevano riconosciuto la bandiera, le torrette e la nave stessa come appartenenti ad Amray. Sull'imbarcazione c'erano alcuni uomini. Dopo il calar della notte le Silfidi avevano ascoltato i loro discorsi ma, per quanto si fossero trattenute a lungo, non avevano potuto capire di più riguardo ciò che era accaduto. I marinai erano preoccupati per alcuni uomini, forse alcuni dei loro, che si erano addentrati nella foresta. Parlavano anche di un viaggio di ritorno verso Misen Tairail, da cui quegli uomini erano partiti. Lo Stregone ascoltò con attenzione ogni parola, poi chiese alla Silfide di ripetergli tutto di nuovo. Poiché vi erano in esse alcuni elementi di un altro enigma di cui stava cercando la soluzione.
Il capitano delle Silfidi raccontò quindi di come avessero infine lasciato Kruakh volando bassi sulla foresta per non incappare nei pipistrelli di Ral. Avevano scorto il bagliore del fuoco sopra le cime degli alberi e lì avevano trovato la Casa nella Foresta, in cui dimorava l'Incantatore, completamente avvolta dalle fiamme. E in quell'incendio c'era una figura mostruosa fatta di fuoco. Qui la Silfide fece una pausa guardando il suo signore, poiché lo conosceva anche come il Signore del Fuoco, ma lo Stregone non si scompose. Alla vista del Demone di Fuoco essi avevano riunito tutti i venti che potevano trovare e avevano plasmato le nuvole in forma di lance. Queste avevano lacerato le ali dell'essere infuocato, soffocandolo fino a farlo piegare su se stesso, e le sue fiamme si erano annerite. Si erano preparati a combattere anche questa forma quando, dal buio della notte, si era alzato un urlo terribile e ultraterreno, che non proveniva dalla creatura, sebbene questa gli avesse fatto eco. Poi l'essere era scomparso.
Sulla neve sciolta dei giardini della casa in fiamme le Silfidi avevano trovato alcune persone che erano scampate all'incendio.

Alcuni di essi erano ancora svenuti, altri recavano i segni delle fiamme e di una battaglia. Tutti erano stati spinti via dal vento e recati presso il Castello di Ghiaccio. Poiché l'essere di fiamma in quella casa e le tracce di fuoco vicino a Kruakh erano molto affini, e in entrambe permaneva l'odore del Pozzo.
— Dimmi di coloro che avete recato qui dalla casa di Shajal — disse lo Stregone quando la Silfide ebbe finito il suo racconto.
— Sono uomini, e con loro vi sono un Elfo e un Nano. Le loro fattezze e i loro vestiti sono simili a quelli dell'estinta Alta Stirpe. Non hanno nulla in comune con i servitori di Ral. Non vi sono Folletti fra loro. Uno è molto giovane e ha la carnagione chiara come quella degli uomini di Chamley. Un altro è ancora più giovane e molto piccolo, simile alla gente del nord, con capelli biondi e occhi simili a quelli delle Silfidi. Gli altri sono tutti simili a coloro che ci erano intorno quando servivo voi, mio Signore, a Telmirandor, molto tempo fa. Ma uno di loro ha qualcosa di strano e inquietante. Tutti i terrestri sono strani per me, mio Signore, ma costui porta su di sé il marchio del terrore.
— Hai parlato con questi stranieri, Safaarasaa?
— Abbiamo offerto loro riposo e ristoro, ma non abbiamo riferito nulla riguardo noi stessi o il nostro signore. Sono sotto sorveglianza. Abbiamo trovato molto strano che degli uomini procedessero da soli nella Foresta degli Incantesimi proprio adesso che la guerra incombe. Li abbiamo visti nel luogo in cui c'era il Demone di Fuoco, la casa dell'Incantatore. Riteniamo che vengano da Kruakh, luogo in cui strani fatti si sono verificati.
— Ma ritieni che non siano gente di Ral? — disse calmo lo Stregone. — Sì, Safaarasaa. Hai ragione. Né penso che il Demone di Fuoco abbia qualcosa a che fare con Ral. Ho già visto le sembianze dell'essere di cui mi parli, e il suo ricordo è altrettanto spiacevole quanto il posto in cui dimora. Non tutto è chiaro. Alcuni indizi sembrerebbero positivi, altri di cattivo auspicio.

— Mio Signore, dobbiamo prepararci contro Ral.
— Vai pure, Safaarasaa. Mi avete servito molto bene, come sempre, del resto. Non ho dimenticato la guerra che incombe. Tornate pure alle vostre mansioni. Io andrò a vedere questi stranieri.

Lo Stregone si trovava su una balconata simile a vetro e guardava in basso verso gli uomini della Cerca nella stanza sottostante. Già due volte durante la giornata si era recato a osservarli mentre questi dormivano e riprendevano le forze. Ora si stava facendo sera di nuovo. Tutti erano svegli e mangiavano il cibo che le Ondine di Ghiaccio avevano portato loro. Talarnidh sedeva da solo e non mangiava molto. Aveva saputo da Erathrir e Karandar cosa fosse accaduto a Kruakh. Riguardo al Segugio e alla Caccia Selvaggia sapeva quel tanto che bastava perché il terrore gli pervadesse la mente. Si domandò di quanto fosse aumentato il potere di Ral, se adesso poteva comandare persino il Segugio Infernale. Ma questa non era la sua unica preoccupazione. Poiché nella Casa nella Foresta avevano perso Melandir, e con lui la Spada e lo Scettro. Ora si trovava in quei saloni di ghiaccio, non sapeva ancora se come ospite o prigioniero, e pensò desolato al fallimento della Cerca, alla prossima morte di Selenthoril e al trionfo di quel colosso del male che ora vedeva in sua sorella, Ral la Bellissima.
— Le sale di Eldhoril porgono il loro benvenuto ai Signori della perduta Wenyaltrir!
Il viso di Talarnidh si volse verso l'alto in direzione della balconata sopra di lui. Per lungo tempo rimase a guardare la figura dello Stregone. Uno dopo l'altro gli altri uomini della Cerca lo imitarono, ognuno con una diversa espressione sul volto: chi dubbiosa, chi incredula, chi incerta. Lentamente Talarnidh si piegò su un ginocchio. Karandar lo guardò per un istante poi fece come lui, seguito da Fandorel.
— Non inchinatevi di fronte a me, Talarnidh, Principe di

Wenyaltrir! Non inginocchiatevi davanti a me, nobili signori! Guardiamoci l'un l'altro e rallegriamoci.
— È colui di cui vi parlavo — disse amaro Filindrin. — Tornato dai Tempi Remoti e dall'epoca in cui Ral tradì l'Alta Stirpe.
— Chi è? — domandò Yeselwir.
— È Eldhoril, Stregone di Wenyaltrir — disse Talarnidh. — Vi saluto con gioia, o grande. Non avevo mai osato sperare in un simile incontro.
— Né io avevo mai avuto una simile speranza. Siete giunti qui in un momento difficile per me, e vi trovo in una situazione analoga. I miei più cari saluti, Talarnidh. Potrei ripeterli un migliaio di volte. E saluto anche voi, Karandar e Fandorel, e tutti coloro che sono con voi.
Lo Stregone di Wenyaltrir scese la scalinata e abbracciò Talarnidh, poi Karandar e Fandorel. Si scambiarono domande e racconti di avvenimenti o cose viste. Uno dopo l'altro lo Stregone salutò coloro fra i convenuti che non l'avevano conosciuto. E, sebbene parlassero fra loro di guerra, della Regina delle Streghe e dei lunghi anni di declino, tristezza e dolori, Talarnidh ed Eldhoril ridevano di gioia. Solo dopo un po' di tempo lo Stregone alzò le braccia.
— Vi siete riposati a sufficienza voi e i vostri uomini, Talarnidh? Poiché in tal caso dobbiamo parlare più seriamente, adesso. Venite al mio consiglio! Tutto ciò che ognuno di noi sa o pensa di sapere deve venir vagliato. Poiché non ci resta molto tempo per parlare. Sapete già che mi sto preparando alla guerra. Sapete anche verso chi questa guerra sarà diretta. Venite, scendiamo nella montagna. Vedrete la mia fortezza e conoscerete i miei progetti.
Li condusse verso il basso attraverso gallerie scintillanti e poi fuori dal ghiaccio fra le rocce della montagna. Scesero sempre più giù, tra camere scavate nella roccia e grandi saloni ornati di lussuosi arazzi. Il corridoio li condusse quindi attraverso armerie, fucine, magazzini e caserme. Durante il loro cammino videro le figure degli

Elementali, maschi e femmine, e tutti si preparavano per la guerra. Giunsero infine ai livelli più bassi della montagna. Videro altre gallerie più scure declinare verso la terra sotto di loro e nere rampe di scale dalle quali giungevano martellii e strane voci. Entrarono in un ampio salone, il primo dopo tanti che avevano attraversato che avesse delle finestre, anche se si trattava di semplici feritoie che si aprivano fra la roccia e che guardavano su una radura nella foresta. Sotto di loro c'erano i Portali della Montagna, un grosso passaggio scavato nella roccia e chiuso da immensi cancelli d'acciaio. Nella stanza era un lungo tavolo con molte sedie.
— Questa è la mia sala del consiglio, ora — disse Eldhoril. — Devo recarmi quaggiù, fuori dal mio Castello di Ghiaccio, fin troppo sovente, per tener d'occhio i preparativi di guerra. Ma di consigli ne ho ottenuti ben pochi. Sedetevi! C'è del vino per voi. Vorrei che mi raccontaste per intero la vostra storia, adesso. Poiché tutte le notizie che mi fossero mai giunte, Talarnidh, dicevano che voi risiedevate ad Alban e che il passato era stato per sempre dimenticato.
— Il passato non è mai stato dimenticato, o grande — disse Talarnidh. — Voi siete nel ricordo di tutti, nonostante vi si creda morto da seicento anni e più.
— Ma lo Scettro, Talarnidh? Come mai lo Scettro Mortale è tornato improvvisamente alla memoria? Di tutte le parti e i frammenti della storia che mi avete narrato questo è il più importante. Devo saperne di più.
— È per andare in cerca dello Scettro Mortale che siamo partiti da Alban — disse Talarnidh. — L'abbiamo cercato durante tutta la nostra battaglia contro Ral. Ma non chiedetemi altro, Eldhoril. Vi narrerò la storia dall'inizio.
"Si celebrava ad Alban la Festa delle Lanterne, poiché anch'essa non è mai stata dimenticata. Karandar e Fandorel vi erano stati inviati da Parvaloril, che è ancora Re di Morena. Anche Wondrith

era con loro. Molte altre genti erano convenute: fra loro c'era Relnar, che vedete qui con noi. Egli figlio del Re di Chamley. La mia stessa gente era lì con me: Filindrin, che siede laggiù, Tasarnil il Ciclope, Fermilondath, Turnalordath e Melandir. Fu durante la Festa che Selenthoril ci chiamò a sé".
Eldhoril sobbalzò, e dalle sue labbra si alzò un sospiro d'angoscia. Talarnidh s'interruppe e guardò io Stregone.
— Continuate, Principe di Wenyaltrir — disse Eldhoril, ma la sua voce si era fatta fredda e grave, e una traccia di preoccupazione era rimasta nei suoi occhi. Il suo viso si fece ancor più scuro quando Talarnidh riprese a narrare.
La narrazione fu lunga, e quando tutto fu raccontato e il silenzio cadde sulla stanza, Eldhoril si alzò in piedi lentamente. I suoi movimenti avevano assunto una nuova parvenza di fatica e sembrò riluttante a parlare.
— Vi è di gran lunga maggior sventura in tutto ciò che avete narrato di quanto voi stessi siate consapevoli, uomini della Cerca — disse infine. — Talarnidh, devo farvi una precisa domanda. Rispondete con molta attenzione, poiché molto dipende da essa. Vi chiedo di Selenthoril. Riferitemi chi dice di essere.
— Il suo nome è Selenthoril — disse Talarnidh sbalordito. — Questo il nome che gli diedero i Guardiani dello Scettro. Il suo nome prima di questo era Banatem. Fu l'ultimo degli Alti Stregoni. È lo stesso individuo che radunò l'esercito dell'Alta Stirpe durante la Guerra degli Scettri e che sconfisse il potere di Ral.
— Sì. È proprio lo stesso individuo — rispose Eldhoril. — Ma *cosa* realmente è Selenthoril?
— Fu uno degli Alti Stregoni, uno dell'Ordine dei Sapienti. Operarono grandi cose a Telmirandor, ma erano mortali.
— E lui è l'ultimo di essi — aggiunse Yeselwir.
Eldhoril si sforzò di sorridere.
— Sì, sì... era un mortale. Questo è il motivo per cui aveva

necessità di dimorare nella Zona fuori dal Tempo di cui avete parlato.
— Così ci ha detto — rispose Talarnidh. — La Zona fuori dal Tempo fu costruita per lui dal Signore dello Scettro Temporale prima che i Guardiani degli Scettri venissero uccisi e gli stessi Scettri svanissero.
— Non vi ha raccontato di come questo accadde? — domandò Eldhoril. — No, né potrei raccontarvelo certo io. Ma conosco tutto il resto abbastanza bene. Ho appreso tutto ciò circa un migliaio di anni fa. E cos'è di Selenthoril adesso? Siede intrappolato nelle sue stesse sale lontane e Ral viene a sapere di lui. Nonostante la sua continua battaglia contro di me, Selenthoril sembra essere più importante per lei. Allunga le sue mani verso nord e in poco tempo Selenthoril trova gli aiuti di cui necessita. Viene a conoscenza di dove si trovi uno degli Scettri perduti e i mezzi per riconquistarlo giungono davanti alla sua porta. Mi chiedo se abbia mai rivolto una preghiera di ringraziamento alla sua Dea per tutto questo — Lo Stregone proruppe in una breve, fredda risata.
— Cosa significa ciò, Stregone di Wenyaltrir? — disse Filindrin. — Perché tutto questo parlare per enigmi? Se avete qualcosa da dirci... ebbene, ditelo e basta.
Filindrin non aveva ancora preso la parola fino ad allora, ed Eldhoril volse lo sguardo verso di lui.
— Vi sono molti enigmi nella vostra Cerca, uomo di Alban. Molti devo ancora porveli, ma almeno uno l'ho già risolto. Ora ne sono sicuro, e ve lo dirò. Non è una storia bella o lieta. È invece la più triste che abbiate ascoltato da molti anni. Io conosco *questo* Selenthoril. Lo conosco bene. L'ho incontrato molto tempo fa. So tutto su di lui. Il suo vero nome è Niaherz, l'Incappucciato. È l'ultimo degli Oscuri Signori.
— Ma possiede lo Scettro Spirituale! — gridò Talarnidh. — Eldhoril, o potente Eldhoril, vi state sbagliando. Io l'ho visto!

Il Principe si alzò, i pugni serrati sul tavolo e il volto contorto in una smorfia di angoscia, gli occhi fissi su Eldhoril.
— Ascoltatemi, Talarnidh. Ascoltatemi voi tutti — disse Eldhoril. — Egli possiede effettivamente lo Scettro Spirituale, e ha il potere per usarlo. L'ha di fatto già usato per ingannarvi. Può assumere qualsiasi sembianza abbia scelto per sé. Adesso ascoltatemi, voi tutti.
"Sapete bene che, quando Telmirandor fu rovesciata da Ral e dagli Oscuri Signori, gli Scettri furono affidati ai Guardiani. Il Guardiano del Sesto Scettro, quello Spirituale, discese nel Sottomondo. Con lui andarono una buona compagnia dell'Alta Stirpe, nonché Delwen ed Elandril, vostra madre e vostra sorella, Talarnidh. Dimorarono laggiù per molti anni. Non saprei dirvi cosa accadde laggiù, ma il Guardiano dello Scettro e i suoi compagni morirono. Fu lì che Selenthoril s'impadronì dello Scettro, nonché di Delwen ed Elandril".
— Ma se è un Oscuro Signore, perché mai dovrebbe temere Ral? — disse Talarnidh. — Non può essere, Eldhoril!
— Selenthoril, in realtà l'Incappucciato, era il più potente degli Oscuri Signori. Si ribellò contro la sua Regina e Dea e sparì nel sottomondo. Lì trovò lo Scettro e anche Delwen. Talarnidh, è meglio che lo sappiate. A modo suo egli amò vostra madre. Dimorò là sotto con lei. No, non dite niente! Non c'è più nulla da dire, ormai. Io ero alla ricerca di Delwen ed Elandril e infine le trovai. Anch'io venni ingannato dalle sembianze di Selenthoril. Fu allora che gli Oscuri Signori, gli *altri* Oscuri Signori, lo attaccarono e rapirono l'Imperatrice. Essi schernirono Selenthoril, forti dell'ostaggio in mano loro, e lo chiamarono col nome di "Incappucciato". Nella sua furia, Selenthoril scatenò tutto il potere dello Scettro generando i Mostri della Mente. Gli Oscuri Signori morirono di puro terrore, ma in questo modo morì anche Delwen. Io ho assistito a tutto ciò. E, mentre tutto il suo potere confluiva nei

Mostri, la sua maschera cadde e vidi Selenthoril nelle sue vere sembianze. Fu l'Incappucciato che s'inginocchiò a piangere la morte di Delwen. Lo affrontai, ma nella sua furia riuscì a sconfiggermi, poiché io ero ancora debole. Potei sfuggirgli a malapena. Fu a causa del suo dolore per Delwen che la sua paura nei confronti di Ral mutò in odio. La incolpò della morte di Delwen. Poiché di questo consisté la Guerra degli Scettri.
Tutti gli sguardi erano ora rivolti verso Talarnidh. Questi sedette lentamente, la testa piegata fra le mani. Infine parlò, quasi in un sussurro.
— Vi ringrazio per averla cercata... preferisco che sia morta piuttosto che con lui. Ora credo a ciò che avete detto. È tutto così crudele... il male è così immenso...
— Ascoltate la fine della storia, Talarnidh. La parte più triste è ormai finita. Il falso Selenthoril ha detto il vero riguardo la Guerra degli Scettri. Egli si presentò alla gente dell'Alta Stirpe con sembianze benevole. La radunò e poté così prendersi la sua rivincita sulla sua antica signora, Ral. Riuscì a sconfiggerla, poi lui e i Detentori degli Scettri istituirono la loro corte sull'Isola dei Sortilegi, vicino al centro degli antichi reami di Ral e in prossimità delle Terre Oscure. Si preparò a restaurare la potenza di Wenyaltrir. Furono inviati dei messaggeri e le antiche roccaforti vennero nuovamente occupate.
— Sì — disse Fandorel. — Eravamo con le schiere dell'Alta Stirpe a Misen Tairail io, Wondrith e Tasarnil, che ora giacciono in quell'isola. Io fui inviato dai Signori degli Scettri al cospetto di Talarnidh e di coloro che venivano da occidente.
— Mentre tutto ciò accadeva — riprese Eldhoril — io mi trovavo nell'oscurità sotto questo mondo. Per molto tempo la gente del mio Scettro si prese cura di me, tra cui Gnomi e creature ancora più bizzarre. Infine fui in grado di partire alla ricerca del falso Selenthoril. Al mio ritorno nel Mondo di Mezzo venni a conoscenza

di com'egli avesse ingannato i Peiri e gli alleati dell'Alta Stirpe. Mi recai sulle ali del vento a Nyaroth Khrathril. Le Silfidi mi condussero attraverso le barriere di nebbia e lungo la strada nascosta fino al castello di Selenthoril. Di fronte ai Signori dell'Aita Stirpe io lo chiamai col nome di Niaherz, l'Incappucciato. Ma egli aveva io Scettro Spirituale, e il suo potere era immenso. I Detentori dello Scettro videro sì l'Incappucciato, ma sotto le mie sembianze, e non sotto quelle di Selenthoril. Di nuovo lo Scettro li aveva ingannati. Mi legarono con catene d'oro e mi gettarono nelle segrete.
"Ma avevo comunque seminato il sospetto, e ben presto Selenthoril smise di sentirsi al sicuro. Decise che avrebbe ucciso i Detentori degli Scettri e di nuovo i Mostri della Mente scivolarono nella notte. Solo io ero preparato a quell'attacco, solo io non rimasi ucciso quella notte fra tutti i convenuti dell'Alta Stirpe sull'isola. Ma il giorno seguente Selenthoril venne da me urlando di rabbia. Poiché quando i Detentori degli Scettri erano morti, gli Scettri erano scomparsi. Mi incolpò dell'accaduto e cercò di scoprire come avessi potuto operare quell'incantesimo.
"Ma qualche potere mi era comunque rimasto. Mi liberai delle catene e chiamai a me le Silfidi e i Giganti del Vento. Una grande battaglia venne combattuta nel cielo fra le creature irreali generate da Selenthoril e le mie forze degli Elementi. Lo Scettro Spirituale riuscì a far impazzire persino i Giganti del Vento. Il mio potere sullo Scettro venne indebolito. Poiché mai prima d'allora Scettro aveva combattuto Scettro. Penso che anche il potere di Selenthoril su quello Spirituale ne sia uscito indebolito. Infine le mie armate si ritirarono disordinatamente verso sud. Sconfitto, caddi nella Foresta degli Incantesimi, dove giacqui come morto per lungo tempo.
"Anche Selenthoril, però, era intrappolato nella Zona fuori dal Tempo, sperduta fra le nebbie.. Nonostante che per anni avesse

fatto cercare in vece sua gli Scettri scomparsi, non riuscì mai a trovarli. Né la gente della ormai decaduta Alta Stirpe e tutti coloro che li cercarono riuscirono mai a trovare altro se non la morte o una fine terribile. Gli anni passarono e le Terre Settentrionali vennero ripopolate. Persino nell'estremo nord i reggenti impauriti uscirono dai loro nascondigli. Soltanto Sart Emig rimase deserta, e l'antico terrore regnò sulla sola Foresta degli Incantesimi. In quella foresta io costruii la mia dimora e rimasi in attesa a osservare e, poco alla volta, ripresi le mie forze.
"In tutti questi anni venni a sapere ben poco sul conto di Selenthoril. Riuscii a ricostruire gran parte della sua storia così come ve l'ho raccontata adesso. Sperai che rimanesse intrappolato per sempre su quell'isola. Nel frattempo vicino a me, nella foresta, un'altra ombra prendeva forma. Vi ho detto di come qui si fosse stabilito l'antico terrore. Anch'esso accrebbe il suo potere e cominciò a espandersi. Iniziai a combatterlo. Passarono gli anni, e poi i secoli, e io sapevo che Ral non era morta. Sapevo che dimorava qui nella foresta. Il suo potere si accrebbe lentamente, ma più velocemente del mio. Alla fine rimasi in attesa del momento in cui ella si fosse decisa a scendere in campo contro di me. Il che sarebbe anche avvenuto se non avesse rintracciato Selenthoril. Distolse lo sguardo da me per puntarlo su di lui. Adesso la sua mente si volta di nuovo sulla foresta. Lo Scettro Mortale è sparito dalla faccia della terra. Deve attaccare in fretta".
— Non so quale parte della storia sia più triste — disse Talarnidh — se quella della morte di mia madre e della desolazione ad essa seguita per mille anni, oppure quella dei miei errori di oggi. Sono stato il servitore dell'Incappucciato, o Eldhoril.
— Avete combattuto contro Ral. Ha forse importanza per quale motivo l'abbiate fatto? — osservò Eldhoril.
— Ma le ho anche fornito notizie sullo Scettro. E questo non l'ho dimenticato, sebbene nessuno ne parli mai in mia presenza. Cosa

importa se io pensavo di aver condannato a morte Selenthoril oppure se, come ora scopro, ho messo in pericolo Eldhoril? La rovina è la stessa.
— La rovina non è così certa. Potrebbe anche essere la rovina di Ral — rispose lo Stregone.
— C'è ancora una cosa, Talarnidh — si intromise Filindrin. — Se la vostra Cerca non fosse fallita, avreste portato al potere Selenthoril al posto di Ral. Dobbiamo quindi ritenerci fortunati.
— È stata anche la tua Cerca, Filindrin — disse con voce aspra Karandar.
— No, Karandar, Filindrin ha ragione. Ha sempre avuto ragione. Gli ho dato ascolto troppe poche volte. Sono stato uno sciocco, un credulone e un traditore. Ho portato molti dei miei amici a una morte crudele e mostruosa. E tutto questo per cosa? Per cercare di mettere un Oscuro Signore al posto della Dea Bianca. L'ultimo degli Oscuri Signori, che io ho servito.
— Lo stesso che ha sedotto vostra madre e che ancora ha nelle sue mani vostra sorella — disse Filindrin con inesorabile voce severa.
Karandar balzò in piedi. — Adesso hai passato ogni limite! — gridò. — Fai attenzione a quel che dici o un giorno dovrai rendermene conto, Filindrin!
— Lascialo stare, Karandar! La sua anima è malata — gridò Fandorel.
— Signore degli Elfi, ti assicuro che la mia anima è sana, e diventa sempre più forte. Se il Signore dei Nani volesse misurarsi con me adesso, la sua vita sarebbe molto breve. Non ho detto nulla che non corrisponda a realtà, e se io solo ho avuto il coraggio di dirlo ad alta voce è proprio grazie alla mia forza. Non è così, Talarnidh?
— Filindrin, non so che fine abbia fatto la nostra amicizia. Vorrei che tu quest'oggi avessi deciso di andartene da questo castello. Vorrei che non vi fosse stato nulla di vero in ciò che mi dicevi durante il nostro cammino, così come in ciò che dici adesso. Sì,

mia sorella Elandril è in mano sua. Tornerò a Misen Tairail e ucciderò il falso Selenthoril, o verrò ucciso da lui.
— Quando pensate di andarci? — chiese Filindrin con un sorriso gelido. — Avete forse dimenticato l'altra vostra sorella, Ral?
— Come potrei? Tu non mi permetti di dimenticare nulla — disse Talarnidh.
— La vostra famiglia è stata dannata fin dai tempi in cui Sagoth prese vostra sorella — disse Filindrin, parlando con freddo distacco, e quando pronunciò il nome "Sagoth" la sua voce si fece simile al sibilo di un serpente. — Sagoth giunse a Lidhelm quand'ella raggiunse la maturità fisica, la violentò e la fecondò. La donna portò in seno suo figlio, il figlio del Demonio. Uccisero quindi il suo bambino e lei li odiò per questo. Il suo nome divenne Ral, parola che nella vecchia Alta Lingua significa "Strega". Ella uccise suo fratello Talmoran. Infine fu lo strumento della distruzione del suo stesso popolo e della morte di suo padre Talmond. La maledizione di Sagoth pende sull'intera vostra dinastia, Talarnidh: su vostro padre che ne rimase ucciso, su vostra madre che amò un Oscuro Signore, sulle vostre sorelle Ral ed Elandril, e ora su di voi, che siete caduto. È giunto il momento per voi di scegliere e di prendere una decisione. Non vi sarà alcuna vendetta per voi, né contro Ral, né contro Selenthoril.
— Dimmelo tu, allora, Filindrin. Dimmi cosa dovrei fare! — disse Talarnidh, ma il suo sguardo sembrava perduto verso l'alto e le sue parole, sebbene inequivocabili, erano prive d'espressione.
— Hai svolto il tuo compito, Filindrin — disse Eldhoril — sebbene non riesca a capire perché tu l'abbia fatto. Non è compito tuo dire alcunché al Principe Talarnidh. Talarnidh! Siete nella mia casa, e siete un signore della mia gente. Vi chiedo di offrirmi il vostro aiuto nella battaglia che stiamo per affrontare. Restate qui a combattere Ral, Talarnidh!
— Farò come mi ordinate, Eldhoril. Vi servirò come vorrete e

comanderete — rispose Talarnidh, parlando lentamente e con un lungo sospiro.
— E la compagnia che avete guidato obbedirà ai vostri ordini — disse Eldhoril. — Poiché voi siete il Principe di Wenyaltrir. Anche Filindrin vi obbedirà.
— Non ho alcun diritto di chiedere loro obbedienza.
— Non c'è bisogno di chiedere alcunché — rispose Eldhoril. — Non è vero, Filindrin?
Filindrin guardò verso di lui e sorrise.
— Non vi siete mai comportato da sciocco, Stregone di Wenyaltrir — rispose Filindrin. — Sì, resteremo qui e combatteremo. Combatterò Ral, poiché ella è anche il mio nemico. Ma la battaglia sarà breve e priva di scopo, e per molti sarà la tenebra eterna se Ral avrà lo Scettro Mortale quando giungerà alla vostra fortezza, Eldhoril.
— Questo è il punto, Filindrin. Hai ragione a dire che non sono uno sciocco. Ho riflettuto molto riguardo a Ral e allo Scettro fin da quando me ne avete riferito. Ma adesso vorrei sapere tutto ciò che gli uomini della Cerca conoscono riguardo lo Scettro, tutto ciò che ognuno di voi ne abbia mai sentito riferire e quando, dove e come abbia visto per l'ultima volta lo Scettro e colui che lo portava.
— Filindrin e Talak sono gli ultimi che abbiano visto Melandir — disse Yeselwir — nella casa dell'Incantatore. Ma Filindrin era svenuto. È stato Talak a portarlo fuori dalla casa.
— Allora ascolteremo Talak — disse Eldhoril. — Alzati, ragazzo. Riferisci esattamente ciò che hai visto, e non tralasciare nulla.
Talak si alzò in piedi, riluttante. Tutti gli altri, eccettuato Filindrin, si erano nuovamente seduti intorno al tavolo. Solo Filindrin rimase vicino a una delle finestre, dietro Talak.
— Ero nella stanza col mio padrone, Lord Melandir — cominciò Talak. — Mi svegliai e vidi che Ral era lì. Stava cercando di impossessarsi dello Scettro. Poi giunse anche mio padre. Infranse i

vetri delle finestre e lasciò entrare l'aria: ciò ruppe l'incantesimo. Allora lei si volse verso mio padre e ne formulò un altro. Io vidi le sue mani...
— L'incantesimo non le riuscì — disse Filindrin alla finestra.
— Di che incantesimo si trattava? — domandò Erathrir.
— Era un'illusione — rispose Filindrin. — Lei e i suoi cercano di terrorizzare i loro nemici mutando le sembianze delle cose. Ma le mie difese contro questo genere di attacchi sono divenute sempre più forti da quando ho attraversato Aldel Morn.
— Dove hai lasciato tutta la tua pietà — disse calmo Karandar.
— Cos'hai visto, Talak? — chiese Eldhoril, severo.
— Le mani di mio padre, e anche il suo volto... ho visto la carne decomporsi e caderne...
Talak guardò Filindrin, con gli occhi spalancati ed insicuro, ma il suo sguardo fu accolto con un blando e ampio sorriso.
— Un'illusione piuttosto sgradevole. Mio figlio è ancora un bambino e non ha certo la forza di resisterle. Non è così, ragazzo?
— Sì... — disse esitante Talak, scrollando il capo. — Non capisco...
— Racconta il resto della tua storia, Talak — disse Eldhoril.
Talak spostò il suo sguardo da Filindrin su Eldhoril, poi nuovamente verso suo padre.
— Non capisco — disse di nuovo. — Apparve un mostro fatto di fuoco.
— Come venne evocato? — domandò Karandar.
Gli occhi di Talak incontrarono quelli di Filindrin.
— Può forse ella evocare i Demoni dagli Inferi? — domandò Eldhoril.
— Non sono a conoscenza della vastità dei suoi poteri — rispose Filindrin. — Dovrete chiederlo a mio figlio. Lui ha visto tutto. Non è vero, ragazzo?
— Com'è andata, Talak? — domandò Relnar con voce gentile. Ma la voce di Talak ora tremava per la paura.

— Non so... è andata come ha detto mio padre.
— Hai proprio visto Ral mentre evocava il Demone di Fuoco dagli Inferi? — domandò Filindrin con voce di ghiaccio.
— Sì — disse Talak, parlando ora in un sussurro.
— È proprio come con il grande Segugio — disse Relnar.
Filindrin scoppiò improvvisamente a ridere, senza un motivo apparente.
— Già, abbiamo dimenticato il Segugio Infernale. Si direbbe che Ral sia più potente di quanto non lo sia mai stata prima.
— Non ho dimenticato il Segugio — disse Eldhoril.
— E io non riesco a capire come Ral e questo potente Demone di Fuoco non siano riusciti a impossessarsi dello Scettro — disse Karandar. — Sei troppo ansioso di magnificare i suoi poteri, Filindrin.
— Io non li magnifico, Nano. Pochi fra coloro che riescono a evocare le potenze infernali hanno il completo controllo su di esse. Io ho visto tutto. Ral non è riuscita a controllare il Demone, e questo ha preso il sopravvento. Ella è volata via urlando. Questo è il motivo per cui non s'è impadronita dello Scettro.
— Anche tu hai visto tutto questo, Talak? — domandò Erathrir.
— È volata via sotto forma di pipistrello — rispose Talak. — Urlava per il fuoco.
— Ha forse preso lo Scettro dalle mani di Melandir? — chiese Erathrir. Talak si guardò intorno, incapace di reagire.
— Rispondi, su — ordinò Filindrin. — Di cosa hai paura?
— No, no, non l'ha preso — disse Talak. — Non si è nemmeno avvicinata a Melandir. È volata via dalla finestra. Ma vi erano fuoco e fiamme dappertutto! Anche su mio padre. Su entrambi loro. Non riuscivo a vedere dove fosse mio padre. Melandir, il mio signore, era nel mezzo del fuoco. Era dappertutto. Lasciatemi stare, lasciatemi in pace! Non so nulla!
Si accasciò d'improvviso sulla sedia, il volto fra le braccia e il

corpo scosso dai singhiozzi. Relnar accorse velocemente e si chinò di fianco a lui. ponendogli una mano sul capo.
— Non chiedetegli altro, vi prego — disse.
— Talak, vai pure con Relnar, adesso — disse Eldhoril con dolcezza. — Le Silfidi ti accompagneranno alla stanza che hanno preparato per te. Riposa e torna quando ti sentirai meglio. Non ti chiederemo nient'altro.
Talak si voltò e fece per andarsene ma anche allora guardò velocemente Filindrin. Questi non disse nulla. Storse le labbra e guardò davanti a sé. Talak riprese a singhiozzare.
— Talak — disse improvvisamente Erathrir. — Melandir aveva la Spada con sé?
— Sì, sì. Il mio signore impugnava la Spada — rispose Talak, il suo intero corpo tremante mentre Relnar lo sorreggeva.
— Scusatemi — aggiunse Erathrir quando i due uscirono dalla stanza. — Questa era una domanda molto importante.
— Conosco abbastanza bene il potere della Spada — disse Eldhoril. — Conosco gran parte della sua storia. Oggi ne ho appreso un po' di più. È chiaro che il fuoco del Demone aveva riempito la stanza. Avrebbe potuto uccidere qualsiasi mortale ma quell'uomo, Melandir, aveva Wenyorel con sé. Se è vero che la Spada era fra le sue mani quando è stato raggiunto dal fuoco, allora io non credo che sia morto.
— Dove si trova, allora? — domandò Filindrin. — Io stesso ho visto la stanza in fiamme, proprio come avete appreso da quel debole di mio figlio, e Melandir era nel mezzo di essa.
— Tuo figlio è stato tanto debole da salvarti dalle fiamme — disse Karandar. — Se non vado errato ci ha detto che anche tu ti trovavi in mezzo all'incendio.
— Mi sono lanciato tra le fiamme — rispose Filindrin. — Sono stato sopraffatto dal fumo mentre cercavo di salvare Melandir, ma ero ben poco ferito. Il ragazzo mi ha soltanto aiutato a uscire

urlando dalla paura. Non dovreste prestare così tanta fede a tutto ciò che dice.
— A eccezione del fatto che Melandir si trovasse in mezzo alle fiamme — disse Erathrir.
— La Silfide Whirrirrish è entrata nella stanza a cercarlo — disse Fandorel.
— Il mio popolo, le Silfidi, non è facilmente assoggettabile dal fuoco — rispose Eldhoril.
— Allora dove si trovano la Silfide e Melandir adesso? — domandò Filindrin.
— Non li abbiamo più visti da allora — convenne Yeselwir.
— Ma nella foresta, mentre cercavamo Melandir — osservò Fandorel — non ricordi, Filindrin, quante volte hai detto a Talarnidh: «Se Ral ha lo Scettro possiamo darci per morti»? Filindrin, tu hai perduto anche la speranza oltre alla pietà.
— Ho le mie speranze — rispose Filindrin. — Allora dimmi, Fandorel, Signore degli Elfi, dove si trova adesso lo Scettro? Poiché è ormai chiaro che tu non credi che l'abbia Ral.
— Non so dove sia. Penso che Melandir e Whirrirrish possano essere scappati nella foresta. Potrebbero essere entrambi gravemente feriti. No, non penso che l'abbia Ral, Filindrin. Forse tu pensi il contrario?
— No — rispose Filindrin.
— Forse lo Scettro è andato distrutto — disse Yeselwir. — Oppure potrebbe ancora trovarsi fra le macerie della casa. Potremmo cercare lì.
Filindrin scoppiò a ridere.
— Pensi forse che Ral non abbia passato al setaccio le sue ceneri più che minuziosamente, a quest'ora? — disse. — No, lo Scettro non è andato distrutto, né Melandir l'ha inavvertitamente lasciato cadere. Non se reggeva la Spada.
— Penso che Filindrin abbia ragione, questa volta — disse Erathrir.

— Melandir potrebbe essere ferito, o vittima di un incantesimo. Ma non ha lasciato cadere la Spada. Non è morto, e ha ancora lo Scettro.

18
SAGOTH, FIGLIO DEL MATTINO

Al sorgere dell'alba, smorta e fredda sulle Terre Settentrionali, giunse da Eldhoril un messaggero, stanco e ferito, proveniente da nord. Era la prima delle Silfidi che il signore dello Scettro Elementale avesse inviato a sorvegliare le terre di Ral. Altre giunsero durante il lento scorrere della grigia alba senza sole. Tutte riferirono la stessa cosa. Le armate di Ral si stavano muovendo. Quando il sole uscì oltre la cima degli alberi, Eldhoril seppe che la stessa Ral era uscita da Thulgarn, la sua potente fortezza. Con lei c'era l'armata dei Folletti al gran completo.
Uno per uno gli uomini della Cerca-che-più-non-era giunsero nella sala del consiglio e vennero informati dell'imminente attacco di Ral. Tutti ora capirono che il loro antico compito era giunto alla fine. Ascoltarono in silenzio le notizie sulla guerra incombente, per lo più con aria mesta. Solo quando tutti furono presenti Eldhoril sedette al tavolo con loro.
— Perché è accaduto proprio adesso? — domandò Talarnidh prima che Eldhoril potesse parlare.
— Poiché Ral sa che siete qui — rispose Eldhoril. — Forse temeva

che se non avesse attaccato adesso avremmo potuto ritrovare lo Scettro. Forse teme persino che noi lo si sia già trovato.
— Lei sa che se l'avessimo lo reclameremmo e lo useremmo per ucciderla — disse Filindrin. — Il ragionamento che abbiamo fatto nei suoi confronti può essere applicato anche a noi.
— Quali sono le sue forze? — domandò Talarnidh.
— Deve radunarle da molto lontano. A meno che non intenda prenderci d'assedio, potrà contare solo su quelle più vicine. Vi sono bande di Folletti tutt'intorno a noi, non solo a nord ma anche a est e a ovest. Poi vi è il grosso delle sue armate a Thulgarn, che è sempre stato il cuore della sua potenza. Senza dubbio la Spada della Morte deve trovarsi là, e da essa può attingere potere come fece in passato. Le sue forze possono contare settemila unità o forse più, per lo più Folletti, ma anche qualche Troll e qualche Gigante. E i potenti Uomini-Pipistrello dal Pozzo. Le mie spie sono state in grado di riferirmi tutto ciò. Credo che ne raccoglierà altri tremila durante la marcia. Non penso ve ne possano essere di più.
— E quanti sono i vostri? — domandò Talarnidh.
— Ho i miei Elementali. Sono in grado di prendere parte alla battaglia. Ma per lo più vivono lontano da qui, nei luoghi ove dimorano i loro elementi. Ci sono i miei servitori, che dimorano qui, e tutti quelli che posso chiamare qui intorno. Possiamo contare su qualche centinaio di Gnomi, alcuni dei quali sono Gnomi delle Profondità, un migliaio di Silfidi e poche Ondine di Ghiaccio e Salamandre.
— È tutto qui? — disse Relnar.
— Non puoi portare fin qui l'armata di Chamley, Relnar? — disse Yeselwir.
— No, ma vorrei poterlo fare — rispose il giovane Principe.
— Ci sono anche gli Uomini dei Boschi che vivono nel sud della foresta — disse Eldhoril. — Molti di loro sono sotto la mia protezione e accorreranno alla mia chiamata. Ho già inviato

messaggeri verso la foresta. Anche gli Elfi fedeli a Ciranouth giungeranno di sicuro.
— Conosco Ciranouth — disse Fandorel. — Ci siamo incontrati, ma questo accadde ai tempi di Wenyaltrir. Era un potente signore, allora.
— È a capo di un migliaio di Elfi, non di più — disse Eldhoril.
— Quanti in tutto nell'armata? — domandò Talarnidh.
— Tremila, forse — disse Eldhoril. — Decidete adesso, Talarnidh. So cosa state pensando. Guiderete il mio piccolo esercito?
Talarnidh rimase seduto a lungo, poi si alzò e si diresse verso la finestra guardando la radura senz'alberi nella foresta.
— Ci sarà possibile ritirarci al castello e reggerlo contro un assedio?
— La montagna è piena di passaggi, e molti di essi portano al castello. Non l'ho costruito per la difesa. Potremmo reggerlo, ma non abbiamo forze sufficienti per farlo come si dovrebbe.
— E ci indeboliremmo, mentre le forze di Ral si farebbero ogni giorno più forti — disse Talarnidh. — Usciremo ad affrontarli, laggiù presso quella radura. Sì, guiderò il vostro piccolo esercito, Lord Eldhoril. Come potrei non accettare? I miei uomini combatteranno al mio fianco.
— Così avete ripreso a darci degli ordini — disse Filindrin.
— Sì, ti ho dato un ordine, Filindrin. Obbediscimi oppure vattene subito.
— Andarmene? E verso dove. Talarnidh? Ci avete portati fin qui. Non possiamo più evitare la battaglia, adesso.
— Allora sei buono per la guerra, se non altro — rispose Talarnidh.
— Spero che siate altrettanto valente come condottiero — rispose Filindrin. Talarnidh si limitò a voltargli le spalle e parlò a Eldhoril:
— Dovete mandare a chiamare al più presto Iroi Girindhouz, il Signore dei Pini. Potrebbe venirci in aiuto.
— Le terre dei Signori dei Pini si trovano molto a nord. Il potere di

Ral li circonda. Se mai serviranno qualcuno è più probabile che questa sia lei.
— Non credo — rispose Talarnidh. — Inviategli questo messaggio: «Talarnidh, figlio di Talmond, chiede a Iroi Girindhouz, Signore dei Signori dei Pini, di venire in suo aiuto presso il Castello di Ghiaccio di Eldhoril, e riparare così alla promessa non mantenuta mille anni orsono».
Eldhoril guardò a lungo Talarnidh, ma il Principe non aggiunse altro.
— Le Silfidi porteranno il messaggio — disse Eldhoril.
— E Melandir? — domandò Erathrir.
— Le mie Silfidi hanno raggiunto le rovine della Casa nella Foresta. È pieno di Folletti che stanno frugando.
— Così ora sappiamo per certo che lei non ha lo Scettro — disse Filindrin.
— E che Melandir è ancora libero — aggiunse Erathrir.
— La mia gente possiede nascondigli nelle profondità delle terre di Ral — disse Eldhoril. — Se Whirrirrish lo ha condotto fuori dalla casa potrebbe averlo portato in uno di quelli. Ma poche sono le notizie giunte da oltre i confini della mia terra.
— Riuscirà il mio messaggio a giungere al Signore dei Pini? — domandò Talarnidh.
— Può darsi — fu l'unica risposta di Eldhoril.
— Perché i boschi sono così pericolosi per le vostre spie? — domandò Yeselwir. — I Folletti dovrebbero essere tutti fra le armate di Ral.
— Stanno cercando lo Scettro nella foresta, non è così, Eldhoril? — disse Filindrin.
— Sembrerebbe di sì — disse lo Stregone. — Ma di certo lei non lascerà che questo ritardi la sua avanzata.
— Quanto tempo abbiamo? — chiese Talarnidh.
— Una settimana, presumo — disse Eldhoril. — Non ho chiamato

nessuno dei miei alleati che dimorasse a più di quattro giorni di cammino.
Il giorno passò fra piani, discussioni, speranze infruttuose e l'arrivo di messaggeri dal nord. Soppesarono le possibilità di vittoria nel prossimo conflitto e le scoprirono esigue. Giunse la notte, e verso nord la foresta brillò dei fuochi dell'accampamento di Ral, sopra cui un nero stormo di pipistrelli si librava come una nuvola.
Il giorno seguente Erathrir guardò fuori dalla finestra nella montagna.
— C'è qualcosa nel cielo! — disse. — Lontano, verso nord.
Tutti guardarono fuori.
— È un Drago — disse Talarnidh. — Non ne avevamo previsto nessuno fra le forze di Ral. Se ha dei Draghi non possiamo combattere nella radura.
— Possono venire uccisi con la stregoneria — disse Filindrin.
— Ral è stata poco saggia a chiamare i Draghi — rispose Eldhoril.
— Comando più Draghi qui di quanti non possa radunarne lei stessa.
Talarnidh si volse verso lo Stregone con sguardo penetrante. — Non ne avevate mai accennato.
— Non avevo intenzione di risvegliarli. Non vorrei, ma ora ne siamo costretti.
— I Draghi vanno in letargo durante l'inverno? — domandò Relnar.
— Dormono da più di un migliaio di anni — rispose Eldhoril. — Una volta risvegliati, quelli che sopravvivranno non dormiranno più per altri dieci secoli.
— Credevo che tutti i Draghi fossero malvagi — disse Erathrir.
— Molti sono avidi d'oro — rispose Karandar. — Una volta che si sono illecitamente appropriati di un tesoro, rimangono per sempre a guardia di esso. Altri sono nati con l'animo malvagio. Alcuni sono scaturiti dal Sottomondo. Ma vi furono Draghi che servirono

l'Alta Stirpe e che furono amici di Wenyaltrir.
— Quelli che rimangono di essi dimorano qui — disse Eldhoril. — Sono per lo più Draghi di Ghiaccio.
— Da dove provengono i Draghi? — chiese Talak esitante.
— Alcuni sono giunti dal Tempo prima del Tempo — rispose Eldhoril. — Altri sono nati in questo mondo. Del primo tipo ne conosco soltanto uno. Non sono creature prive di mente come le grandi lucertole che vivono ancora nel mondo.
— Simili lucertole dimorano anche nelle paludi di Nyaroth Khrathril — disse Erathrir.
— Potete risvegliare i Draghi ora, Lord Eldhoril? — domandò Fandorel.
— Posso farlo. Il Corno d'Argento deve suonare di nuovo. L'ho posseduto per tutti questi anni. Ma sappiate questo: risveglierà tutti i Draghi delle Terre Settentrionali. Tutti quelli fra loro che l'udranno si sveglieranno, in qualsiasi luogo essi si trovino. Alcuni giungeranno in nostro aiuto, anche da molto lontano, altri vagheranno nel mondo.
— E non vi sarà nessun uomo con una spada magica a toglierli di mezzo, Talarnidh — disse Filindrin. — Ricordate il Drago che giunse nella vostra terra di Alban!
— Sì, Filindrin, lo ricordo — rispose Talarnidh. — Ma tu non puoi offrirci nulla in alternativa al risveglio dei Draghi. Mi stai solo attaccando. Andiamo, Eldhoril, risvegliate i vostri Draghi!

Eldhoril percorse velocemente la strada nella montagna che portava al Castello di Ghiaccio. Da uno scrigno intarsiato con rune prese un corno dalla forma affusolata e ricurva in argento, battuto così finemente da sembrare quasi che la luce l'attraversasse, e così antico che le figure di Draghi che vi erano incise si erano quasi del tutto consumate. Stringendo il corno, salì verso le cime del castello fino ad ergersi sul pinnacolo più alto. Portò il corno alle labbra e vi

soffiò una lunga nota. Il suono echeggiò nel ghiaccio e pervase l'aria espandendosi in lontananza. Sotto di lui, lontano nelle profonde caverne, sentì muoversi qualcosa. Soffiò una seconda nota, più alta e squillante, ed enormi figure si mossero nei loro antri scavati nelle montagne. Occhi luminescenti scintillarono rossi nell'oscurità, e possenti respiri pulsarono lenti nelle grotte. Una terza volta suonò il corno e tutta la foresta sembrò fremere in risposta a quel suono mentre ondate di vento correvano sul castello. Sotto, nella roccia, si erano risvegliati i Draghi, ed enormi ali si spiegarono con uno scricchiolio.
Eldhoril percepì il moviménto delle figure squamate, ma quando guardò verso nord vide anche altre cose. Con la sua vista più che mortale vide un brulicare di figure in movimento invadere la foresta e la strada. Era l'esercito di Ral. La guerra si stava avvicinando. Scese nuovamente nella montagna e giunse nella camera del consiglio, ove trovò Talarnidh, Erathrir, Karandar e Fandorel.
— Mi sto recando nelle grotte dei Draghi — disse. — Venite con me.
Scesero nell'oscurità più fitta sotto la montagna, nella quale gli Gnomi avevano scavato le gallerie per molti millenni fra le rocce di solido granito. Scuri passaggi si ramificavano dal percorso che avevano intrapreso, e continuamente sentivano un rumore distante come un martellio, sovente così lontano sotto di loro che i suoni erano solo echi indistinti. Eldhoril illuminava la strada mentre, dalle profondità della montagna, s'inoltravano verso un reticolato senza fine di grotte naturali, più immense di qualsiasi salone mai costruito da esseri umani. Erano le Grotte dei Draghi.
Si trovarono in una grotta così vasta da non poterne scorgere la parete opposta. Da essa si diramavano altre gallerie. Un leggero sbuffo di brezza fredda sui loro volti era l'indizio che da qualche parte doveva esservi un'uscita verso l'aria aperta. Rimasero in

silenzio e lentamente i molti suoni che avevano riempito la grotta si fecero più forti. Da tutte le gallerie proveniva il debole echeggiare dei possenti respiri, come raffiche di vento burrascoso provenienti da lontano.
Eldhoril cominciò a parlare, una strana cantilena sibilante pronunciata in una lingua sconosciuta a tutti loro. Era il Linguaggio dei Draghi. Parlò a lungo, facendo sempre più alta la sua voce, fino a diventare un suono molto forte, per poi spegnersi in un sussurro. Era una voce che sembrava provenire da un altro mondo remoto e inumano. I quattro rabbrividirono a quel suono. Infine si fermò, e quando si girò nuovamente verso di loro, essi videro gocce di sudore imperlargli la fronte nonostante il freddo.
— Adesso aspetteremo. Poi sentirete un Drago rispondere, Talarnidh.
— Allora possono parlare? — chiese Erathrir.
— Certo che parlano, e nessuno che li abbia sentiti può dimenticare il suono della loro lingua — disse Karandar. — L'ho udita parecchie volte, molto tempo fa. Non avrei mai pensato che sarebbe giunto il giorno in cui l'avrei ascoltata di nuovo.
Si fece silenzio, poi la voce del Drago cominciò a farsi udire. — Salute, Eldhoril lo Stregone!
Era una voce simile al sibilo di un serpente, e proveniva da una delle caverne sotto di loro. Si voltarono di scatto. Nonostante le parole fossero state pronunciate nella Lingua Nordica, esse erano così deformate da renderne il suono irreale, e le parole stesse acquistarono la stessa cadenza che avevano udito quando Eldhoril aveva parlato nel Linguaggio dei Draghi.
— Non ero addormentato. Ho ascoltato molto, in ogni direzione. So chi è giunto qui, e so chi vi sta giungendo. Lei è vicina adesso.
— Vi saluto, Dagdaloun il Vecchio — rispose Eldhoril.
— Sono tutti svegli, o Stregone. Parlate, e vi ascolteranno.
Di nuovo la voce di Eldhoril assunse l'indimenticabile caratteristica

del Linguaggio dei Draghi mentre parlava ai silenti ascoltatori.
— Cos'avete detto loro? — domandò Fandorel.
Fu la voce del Drago a rispondere. — Che Ral sta arrivando. Che la guerra è prossima. Il corno ci ha risvegliati. L'abbiamo udito. Siamo stati chiamati alla guerra. Come nei tempi passati siamo stati chiamati. Verremo.
— Cos'avete ascoltato, Dagdaloun il Vecchio? — domandò Eldhoril. — Ditemi ciò che sapete su colei che sta arrivando.
— Ral sta arrivando da Thulgarn. Ral la Bellissima. Ral la Regina delle Streghe. Ral la Dea Potente.
— È tutto ciò che sapete su Ral? Di questo ero già a conoscenza.
— So anche questo: la terra trema al passaggio di molti Folletti.
— Quanti?
— Ne ho sentiti diecimila. Forse anche più.
— Come fa a saperlo? — domandò Erathrir.
— Possono ascoltare e annusare per centinaia di miglia — rispose Eldhoril. — I loro sensi non sono comuni. Alcuni di loro vengono dal Tempo prima del Tempo e non obbediscono alle leggi di questo mondo.
— Ho annusato qualcosa nel vostro castello, o Stregone. Qualcosa di strano. Ha l'odore della notte. È antico, ma io sono più antico. La sua forma è ripugnante e talvolta si muta. Vola nella tempesta. Pronuncia parole di fuoco.
— Cosa significa ciò? — chiese Erathrir.
— È un parlare per enigmi, quello col quale si esprimono i Draghi — rispose Karandar.
— Quale può essere allora la soluzione di questo enigma? — chiese Eldhoril.
— Non lo so — fu la risposta del Drago.
— Non ci capisco nulla — disse Erathrir.
— Potrebbe essere importante — rispose Eldhoril. — Il Drago non parla mai senza un motivo ben preciso. Dagdaloun, cosa significa

l'enigma che hai formulato?
— Ve lo spiegherò, Stregone, ma non so fornirvene la soluzione. Vi sono degli stranieri qui, e conosco i loro nomi. Li ho uditi. Ho ascoltato ciò che hanno detto. Conosco tutta la storia dei loro viaggio.
— Siamo partiti per aiutare il falso Selenthoril a combattere Ral — rispose Talarnidh. — Per tutto il nostro viaggio ella ci ha dato la caccia. Abbiamo sofferto atrocemente per il mio errore, e tutto per una causa sbagliata.
— E qui sta l'enigma — rispose il Drago. — Vi racconterò parte della vostra storia così come l'ho udita riferire. Ma ora ho sistemato tutti gli elementi al posto giusto. Per cominciare, quattro entrarono ad Aldel Morn. Quanti ne uscirono? Uno ne uscì come uno scheletro. Costui era Turnalordath. Uno ne uscì come un cadavere vivente. Costui era Fermilondath. Uno non ne uscì affatto, e al suo posto giunse il Segugio Infernale. Costui era Wondrith. Da dove è venuto il Segugio? Cos'è che ha fatto camminare i morti?
"Un'altra cosa ancora. Il quarto uomo riuscì a uscire da Aldel Mora. Costui è Filindrin. È arrivato fin qui. Prima che entrasse ad Aldel Morn era vostro amico. Ora che ne è uscito vi odia. Cosa gli è accaduto ad Aldel Morn? Un'altra cosa ancora. Presso la Casa nella Foresta, il Demone di Fuoco uscito dall'Inferno. L'Inferno è anche lì luogo in cui dimora il Segugio. Cos'ha portato sulla terra queste due creature degli inferi? Questo è l'enigma".
— Ma molte altre cose sono avvenute — disse Karandar. — Ci sono stati i Rethrind ad Emrurl Arnag. C'era la Sentinella " di Wirdrilded che ha ucciso Tasarnil.
— C'erano i Giganti a Belengar — aggiunse Fandorel.
— Ral governa i Giganti di Belengar da molti anni — disse il Drago. — Ral ha posto a Wirdrilded la Sentinella perché eseguisse il suo volere. Nei tempi della sua potenza, Ral era venerata dai Rethrind. Non c'è nessun enigma in tutto ciò: la vostra nemica era

Ral.
— Aldel Morn è stata un tempo la dimora di Ral — disse Talarnidh.
— Non pensate che tutto il male che ci è accaduto laggiù possa provenire anch'esso da Ral?
— Gli Oscuri Signori di Ral hanno edificato Grathgel, e solo essa. Aldel Mora è una terra più antica di Ral. Ed è stata una terra malvagia fin da epoche in cui Ral non era neanche al mondo. È stata creata da Sagoth.
A quel nome si fece il silenzio.
— Dagdaloun sta forse dicendo che qualche altro potere maligno potrebbe essersi insinuato fra noi oltre quello di Ral? — disse Fandorel.
— Questo è l'enigma — disse il Drago. — Un gran numero di disgrazie si sono abbattute su di voi. Ral non è così potente. Può forse Ral comandare i Demoni? Può comandare il grande Segugio? Ral sta giungendo qui. Ral comanda diecimila Folletti. Ral non è la risposta all'enigma.
— Filindrin ha visto Ral evocare il Demone di Fuoco — disse Talarnidh. — E anche Talak.
— Dicono di aver visto ciò. Possono anche pensare di aver visto ciò. Ma hanno davvero visto entrambi la medesima cosa? Cos'hanno veduto, in effetti? — domandò il Drago.
— E la Caccia Selvaggia? — chiese Erathrir.
— Il Cacciatore accorre ogni volta che le Bestie degli Inferi giungono sulla terra. Il Cacciatore è a guardia dei confini del mondo. Caccia le Bestie della terra e dei cieli attraverso i secoli. Ma non caccia mai Ral. Questo è l'enigma.
— Cos'altro c'è? — domandò Eldhoril.
— Percepisco qualcosa di strano nel vostro castello, Stregone. Vi dirò cosa sento. Sento la paura. Sento la disperazione. Sento la morte. Sento un tragico destino. Questo è l'enigma che sento. Non dirò altro. Cerco di risolvere l'enigma. Aspetto, guardo e cerco di

risolvere l'enigma. Quando lo Stregone chiamerà, noi verremo. Presto nuovi elementi arricchiranno l'enigma. L'enigma si farà maggiore quando la guerra sarà qui. — L'eco di quella voce si spense in un silenzio inquietante.
— Tutto ciò non mi piace, Eldhoril — disse Talarnidh. — Non capisco. C'è qualcosa di vero nelle parole del Drago?
— I Draghi formulano enigmi per un nonnulla — disse Eldhoril. — Parlano sempre in questo modo. Ma Dagdaloun il Vecchio è diverso. È l'ultimo dei Draghi giunti dal Principio dei Tempi. Sapevo che qualcosa non andava. Il Drago ha ragione. È un enigma. Ma più ci penso e meno ne comprendo il significato.
— Se ha qualche significato, questo è senz'altro malevolo — disse Talarnidh. — Sebbene non cambi nulla nella guerra che incombe. Se significa che Ral ha enorme potere, dobbiamo combatterla ugualmente. Se significa che vi è qualche altra potenza malvagia nel mondo, questo lo sapevamo già.
— Talarnidh ha perduto la speranza fin dalla fine della nostra Cerca — disse Fandorel a Karandar, mentre seguivano lo Stregone fuori dalle Grotte dei Draghi.
— Si è fatto torvo e più duro — rispose il Nano. — Sarà un nemico più mortale per Ral quando inizierà la battaglia.
Così passò il secondo giorno della loro attesa, e come quello anche il terzo. La sera si avvicinava quando i primi fra i loro alleati giunsero ai piedi della montagna. Arrivarono volando attraverso il cielo che si faceva scuro, battendo le ali sottili, a centinaia, e l'ultimo bagliore del crepuscolo s'insinuò nel loro volo come scintille d'argento. Erano gli Elfi della Foresta di Ciranouth, e nelle mani stringevano i grandi archi da sempre usati in guerra dalle schiere Elfiche. Fandorel scese insieme a Eldhoril per salutare il Signore di quegli Elfi. I due appartenenti alla Razza Elfica si strinsero le mani e si abbracciarono, poiché da molti anni non si erano più incontrati. Le schiere degli Elfi non entrarono nella

montagna, ma si accamparono presso il limitare orientale della foresta. Rallegrarono la notte coi loro canti. Giunse così il mattino del quarto giorno.
Il quarto e il quinto giorno, tra fredde raffiche di vento, giunsero le piccole armate degli altri alleati. Arrivarono quattro compagnie di Uomini dei Boschi, tutti provenienti da sud, seicento in tutto, armati di lance e di asce. Avevano nascosto le loro famiglie fra le colline e nel folto della foresta e ora avevano risposto alla chiamata di Eldhoril. I loro condottieri cavalcavano possenti cervi. Alleati inaspettati erano i Nani, in numero di trecento e provenienti dalle colline ad oriente. Eldhoril li aveva convocati, ma nutriva ben poche speranze sul loro arrivo. Non l'avevano mai servito fino ad allora, ma l'odio per Ral li aveva portati lì, forzando le file dei Folletti in cerca di viveri nella foresta fra il Castello di Ghiaccio e le loro colline. Quando incontrarono Karandar si rallegrarono di essere accorsi, poiché egli era considerato il più valoroso Nano vivente, e molte storie parlavano di lui.
Il pomeriggio del sesto giorno Eldhoril entrò nella stanza del consiglio, ove erano già radunati Talarnidh e la sua compagnia con i capi degli Elfi, dei Nani e degli Uomini della Foresta. Tutti erano armati, molti vestivano le loro armature.
— L'avete visto anche voi, allora — disse lo Stregone. — Sono arrivati.

Nella radura spoglia si stendeva un grosso esercito, una fila dopo l'altra di soldati Folletti, tra il bagliore delle lance ondeggianti e degli elmi di ferro. Giungevano sempre più numerosi lungo la strada per poi marciare nella radura, alcuni sul lato sinistro e altri sul destro, ma per lo più si raggruppavano nel mezzo di quell'armata. Sembrarono passare ore mentre la compagnia guardava i suoi nemici occupare la parte opposta della radura. Sopra ai Folletti volteggiavano stormi di pipistrelli, tanti al punto da

celare la vista della foresta dietro di loro.
— Sono meglio disciplinati di quanto pensassi — disse Karandar. — Li ha addestrati molto bene.
— E ce ne sono anche molti di più — aggiunse Talarnidh. — Tre o quattromila in più di quanti ce ne aspettassimo.
— Possiamo aspettarci qualche altro aiuto? — domandò Remar.
— Nessuno — rispose Eldhoril.
— E ancora non abbiamo notizie di Melandir — disse Erathrir. — Né del Signore dei Pini.
— Combatteremo con le forze di cui disponiamo — rispose Talarnidh.
— Avremmo potuto attaccarli mentre erano ancora in marcia, oppure tendere loro un'imboscata mentre giungevano nella radura — disse Yeselwir.
— Non possiamo permetterci di sprecare le nostre forze. Non divideremo il nostro esercito.
Mentre Talarnidh parlava, un suono rauco di corni salì dalle linee nemiche. Guardarono fuori di nuovo e videro che queste si erano fermate. Lentamente ruppero le righe e si dispersero. Cominciarono a montare le tende nella radura. L'armata dei Folletti si accampò in vista del nemico.
— Ci mostrano disprezzo — disse Fandorel.
— Sono contento che abbiano deciso di aspettare — rispose Talarnidh. — Relnar, stendi sul tavolo la mappa che ho disegnato. Vi esporrò per l'ultima volta il nostro schieramento.
— Lo conosciamo già abbastanza bene — disse Filindrin. — Dovremmo invece prepararci a un attacco notturno contro il loro accampamento.
— Saranno già preparati a una simile evenienza — rispose Talarnidh. — Di notte possono combattere meglio della nostra gente. Hai forse dimenticato che sono figli della notte? Non sprecherò le nostre forze. Non ne abbiamo a sufficienza.

Puntò il dito sulla mappa della montagna disegnata.
— Eldhoril starà qui presso il portale. Avrà con sé lo Scettro Elementale, nel caso ne avesse bisogno. Avrà anche il corno per chiamare i Draghi. Davanti a lui ci sarà gran parte delle nostre forze: Ciranouth con tutti i suoi Elfi e le Silfidi col loro comandante, Safaarasaa. Sulla nostra destra ci saranno i Nani, che hanno accettato Karandar quale loro condottiero. Erathrir sarà con lui e terrà i contatti fra i Nani e il nostro centro. Gli Elementali della Terra, gli Gnomi, saranno coi Nani. Sulla sinistra si disporranno tutti gli Uomini della Foresta. Ganakhrin è il loro capo. Yeselwir starà con loro, anch'egli col compito di tenere i contatti con me e con il centro. Fandorel andrà con Ciranouth e la sua gente. Relnar e Talak resteranno con me in qualità di messaggeri.
— Non avete nominato me — disse Filindrin.
— Dove vorresti disporti? — domandò Talarnidh.
— Qui, col mio Principe e con mio figlio — rispose Filindrin. — Quaggiù nei centro.
Premette con forza un dito sulla mappa.
— Di fianco a me — disse Talarnidh.
— E adesso? — chiese Erathrir. — Sappiamo tutto ciò che dovevamo sapere. Sappiamo cosa dovremo fare.
— Adesso andate a dormire. Le Silfidi sorvegliano il campo nemico. Gli Elfi sono in attesa fra i boschi lungo i fianchi della montagna. Siamo preparati contro un attacco di sorpresa. Domattina ci sveglieremo presto e scenderemo in guerra.

Le prime luci dell'alba entrarono attraverso la finestra della camera di Filindrin. Talak si alzò in silenzio e guardò fuori. Sotto di loro i soldati elfici e gli azzurri guerrieri silfidi uscirono dai boschi e dai monti. Più avanti c'era la foschia del fumo di molti fuochi e il vocio di grida lontane. Talak rabbrividì. Da quando erano giunti al Castello di Ghiaccio dormiva in quella stanza vicino a quella in cui

era Filindrin. Per tutto il tempo l'uomo che era suo padre aveva aumentato la sua paura. Ogni sua parola rendeva Talak sempre più solo e timoroso.
Un suono improvviso giunse dalla camera adiacente. Talak sobbalzò, poi si diresse verso la porta e si mise ad ascoltare. Talak doveva servire Filindrin ogni mattina quando questi si svegliava. Il ragazzo aprì la porta. Il suono che aveva udito si fece più distinto, un sussurro che sibilava singhiozzi che pervadevano la stanza, un suono angosciante. Talak vide la figura di suo padre stagliarsi contro la luce della finestra.
Intorno alla figura dell'uomo fluttuava una nebbia tinta di colori cangianti, che prese la forma di un paio di ali, sempre più solida sotto gli occhi di Talak. La forma umana si fece indistinta e si inarcò, e in essa c'era un nucleo nero, innaturalmente scuro. L'aria sembrava pervasa dalla tenebra, e la materia che formava quelle grandi ali orrende fluttuava nell'aria. L'aria era pervasa da un odore che si faceva ora dolciastro e nauseante, ora aspro e solforoso. Dalla figura che era stata Filindrin giunse ora una voce. Non era una voce di questo mondo, era troppo gelidamente dolce, più ovattata di quella di una donna. Mentre pronunciava le parole le enormi ali si fecero nere e solide, e l'odore nell'aria si addensò in una nuvola fetida.
— Il Sole della Vittoria sta per sorgere per Sagoth, Figlio del Mattino. — Questo disse la voce proveniente dalla forma scura nella quale si era mutato Filindrin.
Talak si sentì soffocare per i miasmi, e la figura si agitò sotto i suoi occhi. Le ali sembrarono dissolversi e trasformarsi in braccia sollevate verso l'alto, vestite di nero e d'argento. Lentamente la figura si voltò e Talak vide un ghigno scavato sul volto di Filindrin, i cui occhi erano gli occhi vuoti di un cadavere. Il fumo si diradò dalla figura di suo padre e uscì dalla finestra, e l'orribile lamento di anime morte si attenuò fino al silenzio più completo.

— No... no... — disse Talak scuotendo la testa come per scrollare dalla sua mente quella visione.
In un attimo la mano di Filindrin raggiunse il braccio di Talak, e quel volto inquietante si spinse contro quello del ragazzo. Questi cercò di coprirsi gli occhi con l'altra mano, ma Filindrin la scostò bruscamente.
— Guardami! Guardami bene! Guardami da vicino! — ordinò. E Talak non poté far altro che obbedirgli. — Ora dimmi! Dimmi chi pensi che io sia!
— Non lo so — rispose Talak, contorcendosi sotto la sua stretta, il volto pallido e terrorizzato.
Filindrin lo colpì con tutte le forze sul viso. La testa di Talak si torse da un lato. Il sangue gli scese da un angolo della bocca e dalla guancia. Cadde all'indietro attraverso il corridoio fin nella sua stessa stanza. Filindrin lo seguì. — Cos'hai udito? Quale nome? Quale nome?
Talak non rispose nulla e di nuovo la sua testa sussultò sotto il colpo di Filindrin. Altro sangue gli uscì dalle labbra ferite.
— Sagoth! — disse Filindrin. — Rammenti questo nome?
Talak scosse il capo senza aggiungere parola.
— Chi è Sagoth? — chiese Filindrin, e ora aveva preso il ragazzo per le braccia e l'aveva sollevato dal terreno come una bambola.
— Il Demonio — fu la risposta, nel più lieve dei sussurri.
— E io chi sono, allora? — chiese Filindrin.
Talak scrollò nuovamente la testa, gli occhi spalancati, la bocca aperta, il sangue sul volto.
— Lo sai! Lo sai, ragazzo. Non è vero? Lo sai chi sono?
— Sì — sussurrò Talak.
Improvvisamente Filindrin buttò da parte il ragazzo, scaraventandolo contro la parete. Il corpo del ragazzo si torse in aria e cadde in un angolo della stanza. Talak lanciò un forte urlo e si raggomitolò su un fianco. Le sue costole si ruppero con un forte

rumore, ed egli si sentì venir meno.
— Chi è tuo padre, ragazzo? — chiese Filindrin.
— No... no... — sussurrò Talak.
Con un gemito stese una mano verso Filindrin. La sinistra figura guardò in basso verso di lui e il ghigno, che non era mai sparito dal suo volto, si fece più ampio. La luce del sole scintillò sul pettorale della sua corazza.
— Il Sole della Vittoria sorge, infine — disse — per Sagoth, Figlio del Mattino... Tuo padre è Sagoth, figliolo... il Demonio.
E mentre parlava mise il tacco dello stivale sulla mano di Talak tesa in segno di supplica. Le ossa del polso si ruppero con un forte schiocco. Talak perse conoscenza.
Ancora sogghignante il corpo di Filindrin si recò alla guerra, e in esso c'era Sagoth, il Figlio del Mattino.

19
LA BATTAGLIA DELLA RADURA SPOGLIA

Al suono di numerosi tamburi, l'esercito di Ral mosse dalla radura verso l'ingresso alla montagna, dinanzi alla quale sostava il piccolo esercito di Eldhoril. Il centro dell'armata dei Folletti era un'enorme massa serrata di innumerevoli file, Tutti impugnavano lunghe lance, e molti di loro indossavano l'armatura. Al centro del gruppo c'erano le grandi figure dei Troll della Roccia, più alti del più alto fra gli uomini. Qua e là c'erano Giganti alti sei o sette metri. Tutte le tribù dei Folletti erano radunate lì. Alcuni di essi erano simili a Elfi, e diversi di loro avevano anche ali lucenti, mentre altri sembravano piuttosto grandi scimmie che si trascinavano sul terreno. Certi indossavano armature e altri abiti da battaglia, altri erano nudi, ma tutti erano armati. In mezzo alle irte lance si scorgevano anche spade ricurve, lunghe lame a doppio taglio e pesanti asce. Divise dalla massa centrale dei Folletti c'erano altre due compagnie, una a ogni fianco, entrambe formate da circa duemila elementi. Dietro all'esercito c'era un'altra armata di circa un migliaio di elementi. Al di sopra di tutto l'esercito fluttuava l'intero stormo dei pipistrelli, poiché nel centro di esso si ergeva l'argentato

vessillo di Ral, abbagliante nella luce del primo sole.
Di fronte al portale della montagna sostava l'esercito di Talarnidh ed Eldhoril, diviso anch'esso in tre squadroni. Talarnidh e le schiere degli Elfi e delle Silfidi stavano al centro, affiancati da Nani e Gnomi alla loro destra e dagli Uomini dei Boschi alla loro sinistra. Tutti i soldati, a eccezione degli Elementali dell'aria, vestivano un'armatura, e le loro spade e lance erano robuste e forgiate di nuovo. Le fornaci della montagna avevano lavorato a lungo per quello scopo. Tutti gli Elfi erano armati coi lunghi archi e ognuno di loro aveva tre faretre di frecce sospese sotto le ali.
Dalla foresta dietro l'esercito di Ral si ersero due Draghi con un gran battere di ali, così forte che lo spostamento d'aria agitò il vessillo della Regina delle Streghe. Grandi serpenti rosso-dorati con corpi squamosi e ali di pelle più spesse del braccio di un uomo si alzarono in volo lentamente a scatti, sempre più in alto, con incredibili balzi fino a librarsi fra le correnti d'aria sopra la montagna. Quindi ricaddero come dardi mostruosi, uscendo dalle nuvole, lanciati verso gli Elfi e le Silfidi disposti intorno a Talarnidh.
Talarnidh si voltò e parlò all'Elfo che stava al suo fianco, e tre note nitide e acute risuonarono dal corno Elfico che recava con sé, e ripeté queste note continuamente. In un istante gli Elfi e le Silfidi si dispersero in tutte le direzioni, verso l'alto e verso l'esterno, poiché sia gli Elfi sia le Silfidi sono in grado di volare. Dalle fauci dei Draghi che si stavano abbassando sempre più uscirono lunghi zampilli di fluido velenoso. Dove questo colpiva il terreno su cui si era trovata l'armata di Talarnidh, la terra prendeva fuoco. Ondate di fiamma rossa e verde saettarono nell'aria, respinte dal terreno bruciato sotto i Draghi che ora Calavano sopra le teste dei Folletti di Ral.
Due o tre Elfi caddero urlando dal cielo. Uno di essi era ridotto a un tizzone annerito, morto non appena il veleno aveva cominciato a

bruciare nel suo corpo. Altri urlarono dalla disperazione, poiché le loro ali erano state bruciate. Le Silfidi che erano state toccate dal veleno erano svanite di colpo come se non fossero mai esistite. Di nuovo il corno Elfico suonò quattro note adesso, ripetute in continuazione. Le figure volanti che si stavano disperdendo ritornarono sul terreno bruciato e annerito ai posti che occupavano in origine. Le perdite non erano state numerose. Dalle file dei Folletti si alzarono grida di rabbia, poi agitarono le lance mentre cominciavano ad avanzare.
Non appena le note del corno Elfico si dispersero, queste vennero riprese da un suono più acuto. Il Corno d'Argento, antico e sottile, emetteva il suo lamento attraverso la radura e la foresta. Eldhoril lo suonò tre volte dalla cima del castello sopra di loro, e i Draghi lo udirono distintamente nelle loro profonde caverne e si mossero. Prima che quelle note squillanti provenienti dal Tempo prima del Tempo svanissero nell'aria, le enormi figure si mossero con rapidi movimenti rigidi attraverso le oscure gallerie.
Ai piedi del suo vessillo Ral urlò dalla rabbia, e ora i Draghi nel cielo erano cinque, e battevano le ali sopra le sue linee. Era in queste cinque enormi bestie di antica malvagità che Ral poneva le sue maggiori speranze. Non c'era al mondo nulla che potesse eguagliarli. Il loro aiuto le era costato molto in magia, servigi e oro. Urlò verso di loro nel Dialetto Nero e i Draghi, che conoscono qualsiasi linguaggio, si alzarono in volo nuovamente e si dispersero nel cielo. Ora sarebbero giunti da tutte le direzioni.
Ma adesso Ral stava osservando un sesto Drago. Lento e poderoso si erse da dietro la montagna, sempre più in alto. La voce della Strega si fece tremante. Fissò il Drago e diresse tutta la sua volontà su di esso, ma la sua magia si era scontrata con un muro impenetrabile. Tutto ciò che riuscì a vedere fu l'immensità del Drago, due o tre volte più grande dei suoi, e che le squame sulla sua schiena scintillavano azzurre come il ghiaccio e non già rosso-

fuoco come i suoi Draghi. La sua mente e la sua attenzione si volsero a esso, che era già molto grande sebbene più alto nel cielo degli altri Draghi. Le urla e le grida della sua armata le giunsero deboli, ed ella comprese di essere stata colpita dall'incantesimo del Drago. Distolse con forza il suo sguardo da esso e vide con orrore altri otto Draghi volare alti sopra le schiere dei suoi nemici e i suoi Draghi muoversi in cerchio sotto di essi. Di nuovo urlò i suoi ordini, ma sopra di lei stava già scendendo come un masso Dagdaloun il Vecchio.
Dall'armata di Talarnidh si alzò il segnale d'attacco. Lentamente gli Elfi e le Silfidi procedettero in avanti, sempre più vicini al grande esercito dei Folletti davanti a loro che li superava numericamente in proporzione di quattro a uno. Poi cominciarono a correre. Verso di loro vennero scagliate lance e frecce, ma poche di esse trovarono un bersaglio, poiché essi si erano levati in volo spingendosi nell'aria come una nuvola di tempesta. Da quella nuvola cadde una pioggia di frecce. All'unisono ognuno degli Elfi aveva teso il proprio arco. Ognuno aveva incoccato una freccia e l'aveva lasciata volare. Quasi tutti i Folletti dei ranghi più avanzati vennero colpiti. Le frecce si conficcarono nelle carni, nelle vesti e nelle armature, e le grida e le urla divennero un fragore. Lance e spade vennero lanciate con disperazione verso l'alto, ma il loro nemico era già scomparso.
Disorientando l'armata centrale dei Folletti, rabbiosa e urlante, gli Elfi e le Silfidi avevano rapidamente piegato sulla propria sinistra. Lì si trovava una massa di nemici disposta a cuneo. Le Silfidi si fecero su di essi attaccandoli su un fianco. Tirarono le loro lance di nuvola ghiacciata, che si conficcarono nei corpi dei Folletti come se questi fossero stati d'acqua. I Folletti, fra gemiti e lamenti, stavano ancora estraendosi le lance di nuvola dal corpo quando un secondo nugolo di dardi Elfici si abbatté su di loro. Già molte centinaia di Folletti erano caduti. Cercarono di girarsi per fronteggiare i loro

assalitori, ma si accalcarono confusi inciampando nei corpi dei morti e dei feriti. Nessun aiuto poté giungere dalla folta armata del centro, ancora sbalordita e senza ordini, scompigliata dal primo colpo di quell'attacco.
Ovunque i Folletti avessero tirato, i loro colpi si perdevano nell'aria, poiché gli agili Elfi e le creature del vento si erano portati in alto verso il cielo. Non potevano combattere quei nemici volanti. Girarono furibondi su se stessi, mentre le mani dei Troll e dei Giganti afferravano l'aria urlando la loro rabbia. Non più di una o due fra le lance dei Folletti giunsero a segno. Solo una volta la mano di uno dei Giganti aveva stritolato un Elfo. Tutti insieme gli Elfi e le Silfidi si erano allora fatti intorno ad esso e le frecce gli si erano conficcate negli occhi, le lance nella gola. Già spacciato ma morendo lentamente, il Gigante saltò e si contorse dal tormento e un gran numero di Folletti morì sotto i suoi piedi o scappò disordinatamente da essi. Quindi il Gigante cadde, schiacciandone altri col peso del suo corpo. Il frastuono del tumulto si fece più forte. Ovunque giacevano corpi morti e si levavano le orribili urla dei feriti.
In breve, la parte destra dell'esercito dei Folletti si ruppe disperdendosi. I più lontani dagli archi Elfici si rifugiarono nella foresta, gli altri scavarono rifugi nel terreno o corsero via in tutte le direzioni. I vessilli vennero abbandonati e i comandanti smisero di ruggire i loro inutili comandi e fuggirono. Ovunque le frecce li seguivano implacabili. Lungo tutta la radura i Folletti fuggivano dai ranghi e, ogni volta che si avvicinavano agli Elfi che Talarnidh aveva messo a guardia del Portale, o ai Nani, o agli Uomini dei Boschi, venivano uccisi. Se invece tornavano verso i propri ranghi, scoprivano che Ral, nella sua furia, aveva ordinato di tirare su di loro. Più di cinquecento Folletti erano morti sul campo di battaglia quando gli Elfi e le Silfidi scesero a terra intorno a Talarnidh.
Nel cielo, uno dei Draghi di Ral volava ferito verso la foresta dietro

alle file dei Folletti, una delle ali bruciata dall'unico Drago di Fuoco che dimorava sotto le sale di Eldhoril. Un altro Drago giaceva morto dov'era caduto, sfatto laddove il veleno ghiacciato l'aveva colpito. Poiché Dagdaloun era un Drago di Ghiaccio, e il suo respiro raggelava la vita di chiunque toccasse, trasformandone istantaneamente le carni in cristallo ghiacciato tanto era gelido.
— Abbiamo annientato la destra dei Folletti — gridò Fandorel mentre atterrava a fianco del cavallo di Talarnidh. — Il nostro stratagemma ha funzionato in pieno. Sono sconfitti e si ritirano.
— Se è come penso — rispose Talarnidh — non sono preparati al nostro tipo di guerra. Non sanno come reagire a un attacco dall'alto. Ma Ral sarà pronta a un altro simile attacco.
— Il loro centro sta avanzando — disse Filindrin.
— Si muovono anche laggiù a destra — disse Relnar. — I nostri Nani e Gnomi devono aver attaccato.
— Sì, anche laggiù vi è battaglia — rispose Talarnidh. — Dov'è Talak? Deve cavalcare verso Karandar e tornare a riferirmi cosa succede.
— Talak non è voluto uscire — disse Filindrin. — Aveva troppa paura.
Talarnidh scosse la testa incollerito, poi si rivolse a Relnar. — Dovrai andare tu, Relnar — disse.
— Non ce ne sarà bisogno — lo interruppe Filindrin. — Qualcuno si sta dirigendo verso di noi.
Dal fianco destro dell'esercito un cavaliere procedeva a spron battuto verso Talarnidh. Solo gli uomini della Cerca e i messaggeri avevano dei cavalli, e presto videro che il cavaliere era Erathrir. Questi si diresse dinanzi al Principe.
— Che succede? — chiese Talarnidh al cavaliere ansimante.
— I Folletti! I Folletti ci hanno attaccato alla nostra destra.
Sono sullo sperone della montagna. Karandar li ha seguiti con gli Gnomi e i Nani cercando di tenerli a bada, ma ci sono addosso già

in molti punti.
— Quante sono le nostre perdite? — domandò Talarnidh.
— Più di un centinaio, forse molte di più. La battaglia è feroce, e sta ancora continuando.
— Sono numericamente inferiori, e il nemico li attacca dall'alto — disse Talarnidh. — Dobbiamo correre in loro aiuto.
— Avete dimenticato che Ral sta marciando verso di noi? — disse Filindrin. — Mandate i Draghi sullo sperone. Sono tutti sopra di noi, mentre i Draghi di Ral ormai sono volati dietro le sue linee. Non potete indebolire il nostro centro adesso.
— Non posso comandare i Draghi a mio piacimento — rispose Talarnidh. — Le Silfidi si dirigeranno verso il fianco destro, mentre gli Elfi, resteranno qui con me.
— Io torno da Karandar — disse Erathrir, e cavalcò via.
— Safaarasaa! Conduci le tue Silfidi, ora! — ordinò Talarnidh.
Con uno stormire di ali azzurre, una nuvola formata da un migliaio di Silfidi si alzò nell'aria. Si diressero verso i pendii orientali della montagna, dai quali giungeva il lontano fragore della battaglia. Si abbassarono su Erathrir che cavalcava nella stessa direzione quindi si alzarono in cielo. Nani e Gnomi gridarono quando li scorsero. Poi le lance di nuvola si tuffarono contro i Folletti da sopra e da dietro di essi. Questi, che un minuto prima erano in posizione dominante sul crinale, scoprirono di essere divenuti facili prede. Di fronte a quelle lance batterono in ritirata. In un istante il crinale si fece sgombro ma ora, dalla foresta, le frecce dei Folletti cominciarono a giungere sulle Silfidi e su quei Nani che si erano arrampicati sulla roccia per prendere le postazioni dei Folletti caduti. Laddove gli alberi coprivano le pendici della montagna, i Folletti continuavano ad avanzare inesorabilmente, e lì le Silfidi non erano in grado di usufruire del vantaggio del volo per ottenere lo stesso effetto. Insieme a Gnomi e Nani cominciarono allora a braccare fra gli alberi i nemici. Nella confusione della foresta la

battaglia si fece più cruenta e, nonostante molti Folletti fossero caduti, le forze di Eldhoril potevano sopportare le proprie perdite con minor facilità.
— Non c'è stata quella rapida vittoria che speravate, laggiù sul versante destro — disse Filindrin a Talarnidh. — Le Silfidi non sono tornate, e l'intera armata di Ral si sta facendo avanti.
— Non sanno ancora come combattere i nostri Elfi — rispose Talarnidh. — Ciranouth! Fandorel! Dobbiamo andar loro contro. Procedete di pari passo con me. Poi, quando io scarto, voi volate in alto e piegate con me. Andiamo!
Dapprima lentamente, cominciò a cavalcare in avanti verso la sterminata massa dell'esercito dei Folletti. Dietro di lui si alzarono in volo gli Elfi che, con lenti battiti delle ali sottili, procedettero alla sua andatura. Di colpo Talarnidh aumentò la velocità fino a fermarsi repentinamente a poche centinaia di metri dal fronte nemico. Un grido si alzò dalle file dei Folletti. Dapprima fu una risata di scherno, poiché avevano visto gli Elfi far dietro-front; ma presto si mutò in un urlo di rabbia, paura e dolore, poiché, mentre gli Elfi si giravano nuovamente, un nugolo di frecce volò verso di loro. Centinaia di Folletti caddero fra le file serrate. L'armata sbandò mentre quelli delle file posteriori si spingevano in avanti calpestando i corpi dei loro compagni caduti. Ma gli Elfi si erano già ritirati oltre il tiro delle lance e delle frecce dei Folletti.
— Ancora! — gridò Talarnidh. — Avanti con me, poi girate!
Ancora gli Elfi si alzarono in volo dietro al cavaliere.
— Dovremmo cavalcare a fianco del Principe — urlò Relnar cominciando a spronare in avanti il suo cavallo.
— Pazzo! — disse Filindrin, e sedette immobile di fronte al Portale della Montagna. Dalle schiere dei Folletti giunse il suono di molti corni. Dietro di loro si alzò la massa di pipistrelli, alti nel cielo che si fece scuro, con gli Uomini-Pipistrello in mezzo a loro, giunti dal loro orrendo Pozzo a Thulgarn, grandi come uomini e con le nere

ali spiegate. Numerose migliaia di pipistrelli volteggiavano tutt'intorno in un turbinio, poi si diressero verso gli Elfi che avanzavano.
— Tirate ai pipistrelli! Tirate ai pipistrelli! — gridò Talarnidh, fermando improvvisamente il suo cavallo.
Gli Elfi non avevano certo bisogno di un simile comando, e tutte le loro frecce volarono verso lo stormo di pipistrelli. Centinaia e centinaia di figure nere caddero trafitte. Non avevano modo di sfuggire a quei dardi, ma il loro numero era enorme e, prima che gli Elfi potessero fare un secondo lancio, i pipistrelli erano già su di loro. Fu l'inizio di una vorticosa battaglia nel cielo. Le mani e le sottili daghe degli Elfi cercavano di strapparsi di dosso la nuvola nera che avvolgeva ciascuno di quei guerrieri volanti, mentre i denti e gli artigli dei pipistrelli laceravano le ali e le carni degli Elfi. Sopra alle urla e agli strilli si alzò, improvviso, il grido di Ciranouth.
Battendo violentemente le ali, gli Elfi salirono di quota, muovendosi velocemente a spirale, sempre più in alto, oltre la montagna. Alcuni dei pipistrelli rimasero attaccati a loro. Qualche Elfo, attorniato da troppi di quei neri assalitori, cadde a terra urlante mentre i pipistrelli ne dilaniavano gli occhi e la gola. Mentre salivano, gli Elfi incoccarono altre frecce ai loro archi. Pochi pipistrelli erano ancora con loro, a parte gli Uomini-Pipistrello, e questi erano un bersaglio facile per le loro frecce. Uno per uno gli Elfi volarono nuovamente verso il Portale della Montagna. Lì Talarnidh li attendeva con Filindrin e Relnar. Di fronte ad essi l'armata dei Folletti, con lo stormo di pipistrelli alto sopra le loro teste, avanzava lentamente, i grandi tamburi battendo regolarmente al loro passo.
— Ritornano i Draghi! — gridò Relnar.
Massicci oltre la vorticante nuvola dei pipistrelli, giunsero i tre Draghi di Fuoco superstiti. Alti sopra di loro, Dagdaloun e i Draghi

di Eldhoril stavano già scendendo squarciando le nuvole. Le bestie dalle squame rosse udirono i loro ruggiti e cercarono di alzarsi verso di essi, turbinando e muovendosi a spirale mentre fiotti di veleno cadevano su di loro. Lingue di fuoco si alzarono dalle loro fauci, ricadendo in una cascata di innumerevoli' gocce di fuoco sui Folletti sotto di loro. Uno dei Draghi di Ghiaccio fu colpito da una fiammata più forte. Le fiamme ne colpirono la punta delle ali e avvolsero il grande corpo azzurro in un bozzolo di fuoco. Nuovi squilli di corno riempirono l'aria, coprendo gli altri rumori della battaglia, e ad essi si unirono le urla strazianti di altri Draghi. Due di essi vennero immersi in un fiotto di fluido brillante che era il veleno di ghiaccio. La loro carne gelò e le ossa si spezzarono non appena cercarono di battere le ali. In preda a una tremenda agonia di morte si contorsero dal dolore lanciandosi in alto verso il cielo emettendo gli ultimi barlumi dei loro antichi fuochi. Entrambi caddero a terra, uno schiacciando sotto di sé i terrorizzati Folletti in fuga, l'altro fra gli alberi della foresta, formando una vasta radura di tronchi e rami rotti dov'era caduto. Più avanti nel cielo volava ancora una figura di fuoco, alimentando col battito delle proprie ali le fiamme di cui era avvolto. Dagdaloun si diresse verso di essa e il suo respiro ghiacciato pose fine all'agonia del suo simile, mentre anch'esso cadeva fra i boschi. L'ultimo superstite fra i Draghi di Ral era già lontano verso est e dirigeva verso la sua tana nascosta.
— È andata proprio come ha detto Eldhoril — disse Talarnidh. — Ral non avrebbe dovuto chiamare i Draghi. Si è distrutta con le sue mani.
— Ral è una Strega — rispose Filindrin. — Non ha ancora usato i suoi poteri.
— Ma il suo esercito si è arrestato! — disse Relnar.
— Ascoltate! — rispose Filindrin.
I corni dei Folletti suonarono di nuovo, poi una singola tromba squillò, più acuta delle altre. Fra i ranghi nemici giunse la stessa

Ral, Regina delle Streghe. Si ergeva di fronte alla sua armata, vestita di bianco, alta e bella, i capelli al vento. Sopra di lei i pipistrelli turbinavano in cerchio. Dietro di lei Folletti, Troll e Giganti ruggivano la loro esultanza. Dal cielo giunsero allora Dagdaloun e un altro Drago di Ghiaccio. Le grandi figure giungevano da ovest, tenendosi a bassa quota, e le loro ali sfioravano le cime degli alberi. Il veleno uscì dalle fauci spalancate come un velo d'acqua che scorresse lentamente, spargendosi sullo stormo di pipistrelli e da questo ricadendo in gocce sull'esercito nemico. Ognuna di queste gocce era tagliente come la lama di un coltello. Caddero come una pioggia mortale finché un gran numero di pipistrelli giacque morto davanti alle armate dei Folletti. Gocce di veleno iniziarono a cadere anche sui Folletti, che morirono non appena queste li toccarono.
Ral guardò verso il cielo col volto contratto dall'ira. Dagdaloun e gli altri Draghi erano ormai lontani, diretti nel loro lento volo verso la montagna. Ma vide altri Draghi scendere verso il suo esercito. Alzò le mani e le agitò nell'aria e le parole le uscirono come un torrente dalle labbra, sconosciute e terribili persino per i Folletti, che si portarono le mani alle orecchie urlando. Ora si ergeva in silenzio, e le palme delle sue mani erano alzate verso i tre Draghi che si dirigevano verso la schiera dei Folletti.
— Non ne ha il potere! — disse Filindrin, il volto una pallida maschera d'ira ancor più di quello di Ral.
— Cosa intendi dire? — domandò Talarnidh.
— È l'Incantesimo della Decomposizione, una potente stregoneria. Ma non può lanciarlo nel cielo contro i Draghi. Contro *tre* Draghi. Non può averne il potere!
— Come fai a sapere di che incantesimo si tratti? — domandò Talarnidh.
— Lo so! — rispose Filindrin. — Guardate! Lo sta facendo, Talarnidh! Maledetta! Guardate i Draghi!

Dall'alto del Portale della Montagna la schiera degli Elfi vide addensarsi, dalle palme delle mani di Ral protese verso l'alto, una nuvola scura che avvolse i Draghi. Dapprima questi sembrarono attraversarla, poi quello che li guidava lanciò un urlo sovrumano di dolore, paura e orrore. Le sue urla si fecero più forti e il battito delle sue ali si fece più debole. Cercò di prendere quota, e per un istante lo videro uscire dalla nuvola. Squame e carne cadevano dal suo corpo. Videro il suo teschio brillare, spoglio e bianco. Videro gli ardenti occhi azzurri cadere sotto di lui. La carne del Drago cadeva putrida al suolo mentre la bestia si decomponeva, vittima dell'incantesimo della Regina delle Streghe.
Altri tre Draghi giacevano ora morti sul terreno, e di uno di questi non era rimasto null'altro che un cumulo di ossa spolpate. Gli altri due erano carogne decomposte per metà. La testa di tutti e tre non era che un teschio senza carne, né occhi, né mente, poiché l'incantesimo ne aveva consumato i cervelli. Squame e brandelli di ali si muovevano fra le raffiche di vento, e già i lupi che correvano dietro all'armata di Ral stavano annusandone le enormi carcasse. Dei nove Draghi che avevano dormito a lungo nelle grotte sotto la montagna solo quattro erano sopravvissuti. Alti al di sopra della portata di qualsivoglia incantesimo, volavano lenti in cerchio. La voce di Dagdaloun si alzò fra loro. Attesero volteggiando nel cielo. Dagdaloun guardò verso nord e vide la foresta muoversi. Poi guardò nuovamente la battaglia sotto di loro.
— Così ne ha il potere — disse Filindrin a Talarnidh. — Maledetta! Due volte maledetta!
— Hai detto che era una strega — rispose torvo Talarnidh.
— Abbiamo visto che dicevi il vero. Ora userà l'incantesimo su di noi.
— Non credo — rispose Filindrin. — Guardate! È tornata nelle retrovie. È stata capace di portarli alla vittoria, ma dev'essersi indebolita dopo ciò che ha fatto. Deve riposare.

Di nuovo i tamburi ripresero a battere e i corni a suonare.
— I suoi Folletti non riposano — disse Talarnidh. Di fronte a loro l'esercito di Folletti continuava la sua marcia misurata. — Dovrà guadagnarsi la vittoria a prezzo della loro morte. Cosa sono, in fondo, essi per lei?
— Ci sono ancora alcuni pipistrelli — disse Relnar.
— Non li attaccate neanche adesso? — disse Filindrin. — Che altri piani avete ancora?
— Relnar, cavalca fino alla nostra sinistra. Ordina agli Uomini dei Boschi di attaccare — disse Talarnidh al principe di Chamley. Poi si rivolse a Ciranouth e Fandorel. — Nell'aria, amici miei, e aspettate che io avanzi a cavallo! Poi volate dietro di me! Questa volta nessuno arretrerà! Quando giungerete all'altezza delle loro file, continuate a volare sopra di loro. Lanciate tutte le vostre frecce. Tutto ciò che possiamo fare ormai è combattere fino alla fine. Possiamo ancora sconfiggerli finché Ral non ritorna.
— Dov'è Eldhoril? — domandò Fandorel mentre gli Elfi si alzavano in aria sulle loro ali distese. — Solo lui può combattere Ral. Deve venire alla svelta.
— Non lo so — rispose Talarnidh.
Alla loro sinistra si alzò un urlo e videro gli Uomini dei Boschi caricare. I cervi dalle corna ramificate dei loro condottieri correvano avanti a tutti e gli uomini erano subito dietro, una fila che avanzava sottile, ma una fila di spade e asce turbinanti. Coprirono lo spazio che li separava dai Folletti, i quali cercarono di volgersi verso il nuovo nemico per opporre ad esso le loro lance, ma non riuscirono ad arrestarne la costante avanzata.
— Adesso! — gridò Talarnidh quando gli Uomini dei Boschi si trovarono a non più di cento metri dai Folletti.
Il suo alto destriero balzò in avanti, e dietro di esso cavalcava Relnar. Il Principe guardò alla sua sinistra e vide anche Filindrin, il volto contorto in una maschera ghignante. Talarnidh piegò verso

sinistra, dove gli Uomini dei Boschi avevano attaccato i Folletti. Relnar lo seguì, ma il cavallo di Filindrin proseguì dritto dietro di loro. Videro Filindrin da solo, spada in mano, attaccare il centro dei Folletti, ove stavano i Troll della Roccia. Per un attimo lo persero di vista, circondato da centinaia di nemici. Poi Talarnidh lo vide di nuovo, ed egli agitava selvaggiamente la propria spada davanti a sé, ancora in sella, il ghigno ancora impresso sul volto.
Poi anche Talarnidh e Relnar giunsero fra le linee nemiche. Volti attoniti si girarono verso di lui. La sua spada colpì, rossi fiotti di sangue cominciarono a scorrere. Una freccia s'infilò nel pettorale della sua corazza, producendo scintille. Una spada colpì il suo cavallo ad un fianco, e questi nitrì di dolore, impennandosi. Ovunque erano lance e spade. Nell'aria sopra di sé udì il sibilo di migliaia di frecce lanciate all'unisono, che si stagliava netto al di sopra delle urla e del frastuono. Combatté per un tempo che sembrò un'eternità ma che, invece, era durato pochi minuti. Poi il suo cavallo fu libero dalla massa dei Folletti. Gli Uomini dei Boschi sembravano essere ovunque. Si guardò intorno per ritrovare l'orientamento. Si trovava alla destra dell'armata nemica. Guardò verso il Portale della Montagna e vide che tra lui e il Portale si trovava il grosso dell'esercito dei Folletti. Era passato attraverso le sottili linee del fianco destro del nemico. Vide gli Elfi volare alti sopra i Folletti. Scesero su di essi, e ogni Elfo lanciava una freccia dietro l'altra. Ma i ranghi dei Folletti non si rompevano, avanzando ancora lentamente al suono dei tamburi. Ormai solo qualche metro li separava dal Portale. Talarnidh era dietro a quell'esercito, e cominciò a correre a spron battuto verso le retrovie. Da solo.

Mentre gli eserciti si combattevano, sopra di essi, in una stanza della grigia montagna, si mosse una piccola figura. Lentamente Talak sollevò la testa. Era sopraffatto dalla nausea. Ogni movimento si tramutava in agonia nelle sue costole, e la mano

destra gli pendeva senza vita. In qualche modo, con l'aiuto della sola mano sinistra, riuscì a mettersi in piedi contro la parete e scivolò lungo questa fino alla porta sul corridoio. Era chiusa a chiave. A lungo cercò di spingerla, singhiozzando per lo sforzo e per il dolore, angustiato da ciò che aveva saputo.
Poi cominciò a strisciare intorno alla stanza. Giunse nella camera in cui Filindrin aveva guardato fuori dalla finestra, ed ora procedeva carponi con un braccio solo, trafitto da indicibili dolori. Lentamente, ansimando e piangendo, si tirò su fino al davanzale e guardò in basso. Proprio sotto di lui c'era la finestra della camera del consiglio. Guardò la ripida scarpata di roccia, e in distanza la foresta sembrò ondeggiare sotto i suoi occhi. Si terse dal volto il sangue rappreso e, piangendo dalla paura, cominciò a calarsi con la sua unica mano valida giù lungo il fianco della montagna.
Per un po' i piedi cercarono a tentoni un appiglio, e il dolore al fianco lo fece quasi venir meno. Poi aderì saldamente alla roccia, in equilibrio su una sporgenza. Con molta cautela la saggiò con il piede, il volto ancora premuto contro la roccia. La sporgenza si rivelò larga e liscia. Si lasciò cadere su di essa, singhiozzando per il dolore. Per un po' di tempo si prese cura della mano rotta. Dopodiché decise che era giunto il momento di proseguire. Cercando di non pensarci, cominciò a sporgersi nuovamente oltre l'orlo.
Coi piedi cercò un appiglio, ma non trovò nulla. Improvvisamente la mano, bagnata dal sudore, cominciò a scivolare. Si aggrappò anche con la mano rotta e lanciò un urlo di dolore. Mollò la presa e si trovò a scivolare lungo la scarpata. Afferrò un arbusto con una stretta che quasi gli strappò il braccio. Sentì che cominciava a sradicarsi e cercò disperatamente di trovare un punto d'appoggio, ma le gambe e metà del suo corpo sembravano penzolare su uno strapiombo. I suoi piedi incontrarono soltanto il vuoto. Di nuovo la mano cominciò a scivolare. Urlando dal dolore e dalla

disperazione, fece dondolare il proprio corpo nell'aria oltre il precipizio e poi cadde.
Finì sul davanzale della finestra aperta della camera del consiglio e vi giacque immobile e sfinito. Le Silfidi che vi si trovavano insieme ad Eldhoril lo tirarono all'interno e lo adagiarono sul pavimento di pietra. Lo Stregone vide le sue ferite e il suo volto mostrò un improvviso timore. Rammentò l'enigma formulato dal Drago e, mentre guardava come Talak era stato ridotto, nella sua mente si fece strada un'orrenda e incredibile soluzione.
Le Silfidi che aveva inviato tornarono velocemente con unguenti e assicelle di legno con le quali fare delle stecche. Portarono anche un certo liquore tonico. Eldhoril appoggiò la fiaschetta alle labbra di Talak. Il ragazzo deglutì il liquido e il suo corpo si scosse d'improvviso. Singhiozzò, poi, mentre riprendeva i sensi, urlò dal dolore. Ma già cercava di alzarsi a sedere. Eldhoril si chinò di fianco a lui e lo aiutò. Una delle Silfidi stava già fasciando il braccio di Talak.
— Cerca di parlare, Talak — disse Eldhoril con dolcezza.
— Posso parlare — rispose Talak, il volto girato di traverso e il corpo percorso da violenti brividi.
— Chi ti ha fatto questo?
— Filindrin — fu la risposta.
— Perché?
— Perché sapevo chi è in realtà — disse Talak con voce più sommessa.
Persino dopo aver ingerito la pozione dello Stregone riusciva difficilmente a combattere il dolore che lo pervadeva. In qualche modo si interruppe scivolando all'indietro e cadde sul pavimento, nell'oblio. Con la mano si aggrappò alle vesti dello Stregone.
— Chi è? — domandò Eldhoril.
— L'ho udito bene — disse Talak con voce tormentata dal cordoglio. — L'ho sentito chiamarsi col nome di "Sagoth, Figlio del

Mattino". Questo è il giorno della sua vittoria.
Vinto dalla spossatezza cadde all'indietro fra le braccia delle Silfidi.
Lentamente, col volto grigio e contratto, Eldhoril si alzò. Mentre l'oscurità si chiudeva su di lui, Talak tese la mano verso lo Stregone.
— È il Demonio — sussurrò.
Poi fu il silenzio. Gli occhi chiusi, il corpo devastato da Sagoth, Talak perse conoscenza.

20
SORTILEGI DI GUERRA

Nel mezzo degli eserciti e dei combattimenti, nessuna spada di Folletto riuscì a ferire Filindrin, nessuna lancia gli lacerò il mantello. Cavalcava fra loro ed essi cadevano sotto la sua lama tagliente. Le asce da battaglia, scagliate contro il suo cavallo, misteriosamente cambiavano traiettoria. In breve attraversò le prime linee dei Folletti sul terreno aperto disseminato di cadaveri. Davanti a lui vide un'altra massa di Folletti e fra loro tre possenti Giganti, simili a quelli che avevano incontrato a Belengar, e molti Troll. Vide anche i pipistrelli superstiti e gli orribili Uomini-Pipistrello. Vide gli Uomini-Lupo. Ma non prestò attenzione a nessuna di quelle creature, poiché in mezzo ad esse aveva visto la stessa Ral. Cavalcò veloce fino a lei, la spada sguainata, con un grido guerriero di morte.
La Regina delle Streghe lo vide e spalancò i neri occhi da pipistrello. Rimase immobile e stese nuovamente le braccia. Di nuovo il fumo si formò dalle sue mani e in un attimo si addensò, cristallizzando in blocchi di pietra, un solido muro uscito dal nulla, scintillante e massiccio. Attraverso quei blocchi trasparenti Filindrin vide la figura confusa di Ral, ed essa rise di lui quando il

suo cavallo, impennandosi, cercò di disarcionarlo. In un attimo scese di sella e fronteggiò la parete di roccia trasparente. Udì la sua voce, singolarmente nitida al di sopra del frastuono e al di là del muro, poiché ella parlava nel Linguaggio degli Stregoni, e qualunque stregone che fosse nelle vicinanze non poteva non udirla.
— Non puoi venirmi vicino, mortale.
Filindrin avanzò verso il muro. Inspirò aria nei suoi polmoni, poi soffiò molta più aria di quanta non ne aveva aspirata, più di quanta qualsiasi mortale potesse contenerne nei propri polmoni. Dalla bocca di Filindrin uscì un soffio impetuoso che s'infranse contro il muro, e questo tremò e cominciò a oscillare. Venne percorso da spaccature, poi i blocchi di pietra stregata caddero a terra. Precipitando sul terreno le macerie del muro di cristallo si sbriciolarono in una polvere che, raggiunta dal soffio di Filindrin, colpì il volto di Ral.
— Non sono più un mortale — disse Filindrin nel Linguaggio degli Stregoni. Sul suo volto era fissato un ghigno di morte. La sua voce era più dolce e suadente di quella della stessa Ral.
— Farò decomporre la carne del tuo corpo — urlò questa.
— Come hai già fatto nella casa dell'Incantatore. Ma allora ero debole. Ora ho preso pieno possesso di questo corpo. Posso crescere in esso. Mi sono stabilito in questa forma terrena. Io sono Sagoth.
"E tu hai consumato le tue energie, o Ral — disse Filindrin, posseduto da Sagoth. — Il tuo potere si è esaurito quando hai ucciso i tre Draghi di Eldhoril. È un incantesimo potente quello che hai usato. Nemmeno Ral la Bellissima poteva usarlo senza venirne indebolita. Solo Sagoth potrebbe farlo".
— Non sono poi tanto debole — rispose Ral.
— Allora perché hai creato il muro contro di me? È un incantesimo troppo debole per i miei poteri. Dimmi, Ral: l'incantesimo del muro

è stato sufficiente a fermare il mio Segugio quando ha cominciato a camminare su questa terra? E il Segugio Infernale non è che un'ombra, e un mio servitore. Poiché io sono Sagoth, Ral. Io sono colui che ti ha creata come sei ora. Quanto poco potere sei stata in grado di attingere dalla Spada della Morte. Tu hai la mia Spada, ma non hai abbastanza potenza per usarla. Io sono Sagoth; io ti ho mutato nella Regina delle Streghe, Ral. Adorami, Ral! Io sono il tuo Signore!

— Mi hai violentata e mi hai maledetta — rispose Ral. — Ma adesso potrò vendicarmi. Torna fra le tenebre, Sagoth, e sii maledetto per l'eternità!

Il corpo di Filindrin, col ghigno di Sagoth impresso su quel corpo senza vita, si fermò, e lentamente l'aria intorno a lui assunse una strana nuova luce. Un chiarore verde saettò sul volto del Figlio del Mattino facendone brillare i lineamenti. Tutto ciò che si trovava di fronte a Ral assunse lo stesso colore verde brillante simile all'erba lussureggiante nel mezzo di una palude. Attraverso quella luce l'immenso esercito dei Folletti e gli Elfi superstiti sotto il Portale della Montagna sembravano esseri di un qualche altro mondo irreale ed inconsistente.

La luce crebbe e si fece più intensa. Il verde assunse toni di giallo, come erba morta. Striature nere e color cenere apparvero in esso come erba bruciata nel vetriolo. I Folletti e le grandi figure dei Giganti gemettero alla vista di quella luce. Immagini come di migliaia di volti diversi la attraversarono, dipinti sulla sua verde vitalità con i colori del fango rosso e della fiamma smorta. La luce si fece ancora più intensa e il volto della sua figura centrale si rivelò quello di un cadavere ammantato di falsa vita.

Vista dal di fuori del cerchio incantato la luce era divenuta il fluire di una moltitudine di ombre di tenebra. Le lucenti tonalità di verde si erano spente in cupi toni rossi e grigi fino a divenire una sfera di tenebre attraverso la quale si agitavano i colori, un'oscurità

vorticante che emetteva una qualche luminosità opposta alla luce, come l'insieme di tutta l'oscurità esistente. Le braccia di Ral circondarono la sfera di luce scura nella quale, quasi nascosto alla vista e inghiottito dalla tenebra, stava Filindrin. Da essa si alzò una voce: — Hai imparato bene, mia piccola maledetta. Hai portato sulla terra la luce dell'Inferno, quella che gli uomini chiamano Notte Eterna. Hai scagliato i colori della notte su di me. Chiunque altro urlerebbe in preda ai tormenti e né morirebbe. Ma io stesso sono fatto dei colori della notte. Il mio cuore è di pietra nera, di fuoco sono i miei occhi. Le mie ali hanno il colore dell'alba che sorge senza luce nell'Inferno più fondo, ove Dahak dimora da solo. Io mi nutro delle tenebre. Me ne nutro e divento più potente.
Di colpo la nuvola si contrasse al suo interno e venne risucchiata in se stessa, diventando parte di una figura umana, di un uomo con ali dai colori cangianti, nere come olio, un uomo dalla forma di tenebra e occhi come tizzoni in una fornace. La forma di Sagoth si erse di fronte a Ral, e in essa era il corpo distrutto di Filindrin, l'uomo che aveva sopraffatto ad Aldel Morn, l'uomo in cui si era incarnato a Belengar, quello che adesso possedeva interamente. Ral percepì il potere scorrere da esso come un torrente.
— Ral, che comandi le armate del male, ascolta me, che sono il Principe del Male! Io sono Signore qui! Qui l'Inferno è sceso sul mondo! Io chiamo a me le creature degli Inferi!
La voce femminile, più suadente di quella di Ral, aveva parlato di nuovo. Le armate dei Folletti vacillarono a queste parole. Nelle menti dei Folletti, dei Troll, dei pipistrelli e dei Giganti s'insinuò l'immagine dì Sagoth, e l'eco del nome di Ral si spense in lontananza. Lo spirito di Sagoth, cresciuto potente nel mondo, cominciava a prendere il controllo dell'esercito di Ral. Le lance dei Folletti oscillarono, abbassandosi ed ergendosi di nuovo in segno della nuova alleanza. Ral sapeva cosa stava accadendo, poiché la forza di questo potere scorreva anche dentro di lei, e anche lei capì

di essere una creatura di Sagoth. Avvertì il principio della sua fine e urlò contro tutto ciò nel mezzo del trionfo del suo stesso esercito.

Dalla stanza in cui Talak giaceva fra le braccia delle Silfidi, Eldhoril discese verso il Portale della Montagna. Sulla strada di fronte a esso sostavano trenta creature di fuoco. Aveva ordinato a queste Salamandre di aspettare nella montagna fino a quando il nemico non si fosse avvicinato al portale. Ora, il corpo avvolto dalle fiamme e armate di spade di fuoco, sbarravano la via all'urlante esercito dei Folletti. Anche gli Elfi erano lì e combattevano dal cielo, troppo pochi rispetto al nemico sotto di loro.
In una mano dello Stregone si formò improvvisamente una sottile bacchetta di fuoco, ardente di una luce rossa ancora più luminosa delle Salamandre davanti a lui. Senza dire una parola puntò in avanti la bacchetta di fuoco che era lo Scettro Elementale. Attraverso l'intero fronte della montagna si alzò improvvisa una cortina di fuoco che si protese in avanti e si abbatté sui Folletti. Questi caddero all'indietro, urlando furibondi. Eldhoril attese. Poi il fuoco avanzò dividendosi in due cortine di fiamme guizzanti. Con il fuoco si aprì un passaggio attraverso il centro dell'esercito dei Folletti.
Poiché Eldhoril non si curava più della sua sconfitta e della sua rovina per mano di Ral. Pensava solo all'oscura presenza che avvertiva al centro del campo di battaglia. In breve il suo corridoio di fuoco si erse ai fianchi del varco che s'era creato fra i Folletti. Eldhoril si preoccupò di quanto del potere dello Scettro avrebbe dovuto conservare per lo scontro. Le fiamme erano il minore dei poteri che fosse in grado di evocare. Al fondo del sentiero fra le fiamme vide le ali e le tenebre, simboli dell'Inferno. Riconobbe la figura di Sagoth sotto le spoglie di Filindrin.
Percepì, con i suoi sensi da Stregone, l'immensità della forza che emanava dalla creatura della notte. Sentì l'impeto del potere magico

che minacciava di prendere il controllo dell'esercito di Ral e trasformarlo in quello di Sagoth. Sapeva che Sagoth doveva aver abbassato le difese, e che tutta la sua volontà doveva essere diretta a soggiogare Ral. Eldhoril sollevò lo Scettro, che non aveva più osato impiegare appieno fin dai tempi del duello contro il falso Selenthoril: Tutto il suo potere e la sua volontà fluirono dentro di esso.
Sagoth non vide la palla di fuoco cadere dal cielo sopra di lui. I suoi occhi non percepirono l'intensità della luce che costrinse Elfi e Folletti, Uomini dei Boschi e Troll a lasciar cadere le proprie armi e coprirsi gli occhi, o nascondersi nel terreno in preda al terrore. Non sentì il calore che bruciava le ali dei Draghi, fino a quando il fuoco non lo racchiuse in se stesso. Solo allora si accorse che stava bruciando. Ogni centimetro della pelle di Filindrin venne consumato dalle fiamme. Le ossa cominciarono a carbonizzarsi e caddero in polvere. L'armatura si liquefece.
E lo spirito di Sagoth urlò d'angoscia e di rabbia. E il potere di Sagoth si concentrò sul corpo che lo ospitava. Disperatamente ricostruiva quel corpo che le fiamme riconsegnavano alle ceneri. Era tanto potente da poter fare anche quello. All'interno di quel fuoco costruiva l'involucro di un uomo perduto e dannato. Ricostruiva quell'involucro di continuo, e di continuo questo veniva consumato da un fuoco più caldo di quello di qualsiasi fornace di questa terra. Il potere era stato liberato e si accaniva su di lui in ondate e vampate che lo logoravano mentr'egli continuamente cercava di ricostituirsi, poiché senza il corpo di Filindrin lo spirito di Sagoth non avrebbe potuto dimorare nel mondo.
Eldhoril cadde senza fiato all'indietro contro il Portale della Montagna. Il globo di fuoco si era consumato. Guardò attraverso il corridoio di fiamme prima che questo svanisse e vide quel corpo carbonizzato e incenerito cadere sul terreno e giacervi immobile.

Vide anche il volto di Ral, pallida e impaurita. Ma non aveva più energie sufficienti per attaccare anche lei. Il fuoco si estinse. Esitando, i Folletti serrarono di nuovo le file dov'era stato il varco di fuoco. Adesso erano tutt'intorno al fronte della montagna.
Gli Elfi superstiti, forse tre o quattrocento, avevano raggiunto il monte e si libravano al di sopra del grosso portale. In lontananza, verso sinistra, gli Uomini dei Boschi erano stati respinti contro il dirupo roccioso. Più della metà di loro erano morti, e i sopravvissuti venivano incalzati da un numero sempre maggiore di Folletti. Sulla destra, i Nani e gli Gnomi ripiegavano su per gli scoscesi pendii mentre i Troll di Pietra aiutavano i Folletti nella loro avanzata. Le schiere delle Silfidi non riuscivano a fermare simili avversari: le loro lance di nuvola si spezzavano sulla pietra di quei corpi. Al contrario, i Troll erano armati di enormi clave e mazze d'acciaio o granito che mandavano in pezzi i corpi di roccia degli Gnomi facendo rotolare le loro teste nella foresta. Presso il Portale della Montagna solo poche Salamandre, col loro fuoco ardente, sbarravano la strada all'esercito di Ral. Fu in mezzo ad esse che Talarnidh tornò, combattendo gli sgomenti Folletti al suo fianco, dietro ai quali si era trovato. Smontò da cavallo e si rivolse a Eldhoril.
— Mi trovavo dietro alle linee dei Folletti. Sono tornato indietro attraversandoli, non so come. Ho visto tutto. Siete stato voi a bruciare Filindrin?
— Sono stato io. Ma quello non era Filindrin.
— Ho visto cos'era — rispose Talarnidh. — Come l'avete capito?
— Me l'ha detto Talak. Se non l'avesse fatto, adesso sarebbe l'armata di Sagoth a sopraffarci.
— Non avete più incantesimi di fuoco?
— Non adesso, non più. Non ancora. Sono troppo debole. Più debole di quanto non lo sia mai stato da un migliaio d'anni.
— Anche Ral lo è — disse Talarnidh. — Ha cercato di combatterlo

e ha perduto.
— E il nostro esercito?
— Non possiamo più contarci. Siamo stati respinti ovunque contro la montagna. Abbiamo subito molte perdite.
— Le Salamandre terranno il cancello, almeno fino a quando arriveranno i loro Troll — disse Eldhoril. — Ho percepito i pensieri di Dagdaloun. Sta per tornare. Sono loro la nostra ultima speranza, Talarnidh: i Draghi.
— Il vostro incantesimo del fuoco avrebbe potuto sconfiggere Ral — disse Talarnidh.
— Non penso che avrei potuto esitare su chi dirigerlo, se su Ral o Sagoth — rispose Eldhoril.

Dagdaloun e gli altri Draghi scesero a picco sui Troll di Pietra che stavano risalendo in massa il fianco della montagna. Colpiti dal respiro di ghiaccio, gli esseri che avevano resistito al ferro, alla pietra e alle lance di nuvola, si polverizzarono nell'argilla da cui erano stati formati e caddero morti all'istante. L'alito gelato cadde anche sulla calca dei Folletti, e molti di loro morirono, com'erano morti sotto l'attacco delle asce dei Nani, i magli degli Gnomi o le lance delle Silfidi. In pochi istanti la montagna fu disseminata di cadaveri e di Folletti che fuggivano giù dalla montagna. Alcuni di loro cercarono di mettersi in salvo attraverso le alte finestre nella montagna, riuscendo ad attraversare, nella loro fuga, le fila dei Nani. Ma lì incontrarono le Ondine di Ghiaccio che sorvegliavano la parte superiore della fortezza, con lance di ghiaccio tanto dure da poter penetrare qualsiasi armatura. Nessun Folletto rimase in vita sullo sperone occidentale della montagna.
Dagdaloun si trovava fra mucchi di teste ghiacciate di Folletti, che formavano un grande cumulo su un lato della montagna, e guardava i Nani lanciati all'inseguimento degli ultimi Folletti ancora rimasti dell'armata nemica ormai in fuga. Li vide correre in massa ai

piedi del pendio. Poi giunse nuovamente il suono dei corni di Ral. Il Drago vide altri Folletti correre in aiuto degli sconfitti. Fra i Nani stretti d'assedio scorse la figura, più alta, di un uomo. Lo vide cadere a terra. Dagdaloun pensò che non avrebbe dovuto lasciar morire uno degli ultimi tre superstiti della Prima Stirpe degli Uomini. Le figure erano troppo vicine fra di loro e troppo piccole perché potesse arrischiarsi a soffiare contro di esse il suo respiro ghiacciato che dà la morte. Saltò giù dal fianco della montagna con un solo battito d'ali e si posò sul campo di battaglia. I Folletti urlarono e fuggirono. Dagdaloun stese una grossa mano artigliata e sollevò Erathrir adagiandolo in una fessura della pelle squamosa sulle sue spalle.
— Tenetevi stretto! — disse la voce da prima del tempo, parlando il linguaggio degli uomini, ma alla maniera dei Draghi.
Erathrir, con l'armatura infranta, il viso sanguinante per una sottile ferita sulla guancia e il capo coperto del sangue dei Folletti, si aggrappò alle grandi squame azzurre, col fiato corto per la forza dei possenti battiti d'ala che portavano la bestia e il suo minuscolo passeggero in alto nell'aria.
Erathrir si teneva ben stretto. Al loro fianco vide un altro Drago, le ali spiegate alla massima apertura, che fluttuava nel vento, la lunga lingua penzolante dal muso azzurro, gli occhi privi di palpebra scintillanti. Poi, d'un tratto, sulla sua testa apparve una venatura di bianco. Dapprima l'uomo non comprese. Poi la striscia si allargò. Erathrir vide allora che si trattava dell'osso che si stava scoprendo. Le scaglie si sfaldarono e volarono via cadendo verso la terra. Fessure irregolari si aprirono nella spessa pelle della bestia.
— È di nuovo l'Incantesimo della Decomposizione. Ral ha già riacquistato a tal punto i suoi poteri?
Il Drago aveva parlato, quasi nell'orecchio di Erathrir. Poi, con un balzo, salirono verso il cielo, fra il rumore delle ali e quello dell'attrito dell'aria. Erathrir si aggrappò ben stretto. Oltrepassarono

le nuvole, e la montagna sotto di loro si fece ancora più piccola. Vide altri Draghi seguirli, ma in distanza.
— I Draghi abbandonano la battaglia? — chiese Erathrir gridando con tutto il fiato che aveva in corpo.
— Attenderanno quassù in alto. Io sto dirigendomi oltre.
La zampa del Drago si distese e un dito artigliato indicò verso un punto sulla terra. Erathrir guardò il versante nord della foresta, e questa sembrava muoversi. Onde sembravano fluire attraverso le file di alberi. Quindi gli alberi stessi si tirarono indietro, liberando un ampio varco largo centinaia di metri. Dov'era stata la fitta foresta c'era adesso un sentiero aperto. Erathrir rimase a bocca aperta. In quel varco altri alberi si muovevano, alberi molto più alti, incredibilmente enormi. Mentre il Drago scendeva a spirale verso la strada appena apertasi nella foresta, Erathrir poté vedere tutto più chiaramente. Gli alberi si muovevano sul terreno, le radici tracciavano grandi solchi attraverso la dura terra, tirandosi da parte per lasciare il passo a una fila di alberi più grandi. Di questi vide le radici, più spesse del corpo di un uomo, uscire dal terreno e conficcarsi nuovamente nel duro suolo. Ogni passo degli alberi giganteschi contava trenta passi di un uomo.
Dagdaloun atterrò nel punto in cui la radura si stava formando. Le ali si ripiegarono sul suo corpo. Nella piana che si andava allargando c'era un silenzio inquietante, interrotto soltanto dal rumore degli alberi che indietreggiavano. Dall'estremità opposta del lungo sentiero aperto nell'antica foresta, una parete di scura vegetazione massiccia avanzava riempiendo lo spazio apertosi da poco. Mentre gli alberi si avvicinavano, il rombo opprimente del loro cammino aumentò fino a riempire l'aria. Erathrir rabbrividì. Le cime oscillanti degli alberi, immensi sopra di lui, ondeggiavano e si agitavano al muoversi degli enormi tronchi e delle profonde radici nodose sotto di esse.
Fu solo quando gli alberi si fecero più vicini che Erathrir si accorse

delle due piccole figure che cavalcavano veloci innanzi al barcollante avanzare degli alberi. Una era troppo alta per essere un uomo. Era vestita di verde e portava un elmo a cono appuntito. Erathrir riconobbe subito la figura vestita d'azzurro sull'altra cavalcatura. Era Melandir. Le figure a cavallo si fermarono davanti a lui e al Drago, ma non altrettanto fecero gli alberi. Passarono intorno al gruppetto, lasciando un'isola di terreno sconnesso in mezzo alla loro avanzata che lacerava la terra. Tutt'intorno a loro scorreva un incredibile mare verde e marrone, i flutti più alti di una torre. Sotto i rami dei pini in movimento c'era l'oscurità e il lento mormorio di un antico potere ridestato. Il rumore del loro passaggio era troppo forte perché qualsiasi voce potesse essere udita. La figura marrone vestita di verde distese le braccia senza dir nulla. L'apertura fra gli alberi in movimento, l'isola sulla quale si trovavano, si fece più ampia, e di fianco a quei colossi gli alberi della foresta indietreggiarono ulteriormente per permettere ai loro simili senzienti di passare.
— Il mio nome è Iroi Girindhouz. Io sono il Signore dei Pini — disse l'alta figura. — Vengo a pagare il mio debito con Talarnidh.
— Il mio nome è Dagdaloun il Vecchio — disse il Drago. — Colui che cercate vi aspetta sul campo di battaglia.
— Melandir, come stai? Cosa ti è successo? Dove sei stato? — gridò Erathrir. — Come hai fatto a uscire dalla casa?
Melandir scese da cavallo e batté sul braccio di Erathrir.
— Whirrirrish mi ha fatto uscire — rispose Melandir. — Mi ha portato attraverso la foresta fino alla casa di Iroi Girindhouz. Ho ancora la Spada, e ho lo Scettro. Mi sono quasi del tutto rimesso, ormai. Il Signore dei Pini non voleva che partissi anch'io quando ricevette il messaggio di Talarnidh. Ma, Erathrir, ho visto qualcosa in quella casa che non poteva aspettare. Riguarda Filindrin.
— Fermi, ora! Ascoltate! — disse d'un tratto Dagdaloun nella sua voce di Drago. — Dirò a entrambi voi tutto ciò che riguarda l'uomo

chiamato Filindrin. L'ho visto dall'alto. Molte cose sono avvenute sul campo di battaglia, oggi. Solo la meno importante riguarda Ral. Vi dirò cos'è accaduto tra Eldhoril e Sagoth!

I Folletti non erano riusciti a prendere il Portale della Montagna al loro primo attacco. Ora, mentre si ritiravano, tutte le forze di Eldhoril li stavano inseguendo. I lati delle linee vennero abbandonati. Uomini dei Boschi si erano raggruppati alla sinistra del portale, Nani e Gnomi sulla destra, spietati benché feriti. Di fronte a esso c'erano gli Elfi e le Silfidi. Talarnidh e i superstiti della vecchia compagnia erano insieme nel centro, sopra le linee delle Silfidi, mentre gli Elfi stavano sotto. Relnar era stato ferito durante il primo attacco e portato in salvo dagli Uomini dei Boschi. Ora giaceva nella montagna vicino a Talak. Eldhoril uscì in mezzo alle Salamandre e raggiunse il suo esercito.
— Sarà il loro attacco finale! — disse. — Ci sono superiori di tre a uno.
Guardarono stanchi verso le armate dei Folletti che si stavano radunando, irte di lance aguzze. Il battere dei tamburi di guerra si sparse fra i ranghi e i Folletti cominciarono a gridare e a battere i piedi.
— La terra trema sotto di loro — disse Yeselwir disperato.
Talarnidh guardò Eldhoril con aria confusa.
— Quel che ha detto è vero! — disse. — Non è solo il calpestio dei Folletti a fare tutto ciò. Ral deve avere qualche altro incantesimo in serbo per noi.
I tamburi sembrarono assumere un altro tono più discordante, profondo e sonoro, sempre più forte e mescolato ad altri suoni strani.
— Dovrete aggiungere la vostra magia alla battaglia — disse Talarnidh in tono gentile. — Anche se questo dovesse esaurire tutti i vostri poteri.

— Sono pronto — disse lo Stregone. Di nuovo lo Scettro apparve nella sua mano, e ora aveva le sembianze di una bacchetta di ghiaccio.
— Guardate laggiù! — gridò Karandar. — Oltre i Folletti! Non ho mai visto nulla di simile!
— Cime d'albero! — disse Fandorel. — Ma non c'erano alberi nella radura...
Mentre guardavano, sembrava che dietro ai Folletti sorgesse un numero sempre crescente di alberi di pino. Era come se una foresta incantata vi crescesse a ogni istante che passava. Gli alberi apparivano sempre più grandi, i rami verdi distesi. L'opprimente suono lacerante che avevano creduto provenire dai tamburi dei Folletti adesso copriva quello dei tamburi stessi.
— Non stanno crescendo. Si stanno avvicinando! Si muovono verso di noi! — gridò Talarnidh con la voce pervasa da nuova speranza.
— Cos'intendete dire? — domandò Yeselwir.
— Non vedi? — gridò Talarnidh, abbracciandolo. — I Pini sono arrivati! Ha risposto al mio appello! Sono i pini di Iroi Girindhouz. Gli Alberi Viventi delle leggende! Sono giunti per adempiere alla promessa.
Le grandi radici cariche di terra si abbatterono sulle retrovie dell'esercito dei Folletti fra il rombo dei loro tamburi e le loro grida di trionfo. Le grida divennero di terrore. Il suolo stesso su cui si trovavano aveva preso a tremare, e in breve tutti i Folletti poterono udire gli schianti e i colpi sordi alle proprie spalle. Si voltarono e videro torreggiare sopra di loro una sterminata foresta che avanzava laddove poco prima non c'era stato alcun albero.
La foresta continuava ad oscillare sebbene il vento si fosse calmato, e gli spessi rami sembravano muoversi di volontà propria. Braccia di legno colpirono le file più prossime di Folletti. La terra sprofondò sotto i piedi dei nemici e, mentre questi cadevano in

quelle voragini apertesi d'improvviso, l'ultima cosa che videro furono le radici contorte alte sopra di loro. La selva assalì i corpi di pietra dei Troll, e i rami degli alberi si avvolsero intorno ai Giganti, che ora apparivano minuscoli al loro confronto. I corpi dei Troll andarono in frantumi sotto la stretta delle radici. I Giganti caddero al suolo e vennero schiacciati nel terreno sotto il peso della foresta. Per i Folletti non vi fu scampo.
Le loro prime linee caricarono in preda al panico il Portale della Montagna, dove vennero accolti da un nugolo di frecce. Fecero dietro-front scappando dove potevano. Le poche centinaia che si trovavano all'estrema destra delle file riuscirono a disperdersi oltre la radura, ma in qualsiasi altro posto si dirigessero gli altri Folletti in fuga, incontravano immense figure oscillanti di alberi che procedevano attraverso la terra, una parete semovente che si schiantava sulle minute figure sotto di essa. I rami sferzanti ne spaccarono le ossa, e l'enorme peso degli alberi si schiantò sulla calca di nemici indifesi che urlavano cercando di divincolarsi. Gli alberi avanzavano inesorabilmente, così vicini all'esercito di fronte alla montagna che la gente di Eldhoril avrebbe potuto toccarne le chiome. I Folletti che si trovavano sotto di loro morirono tutti. Infine gli alberi si ritrassero, lasciando il suolo devastato come da un terremoto, disseminato ovunque di resti e spoglie di corpi straziati. Nessun Folletto era rimasto vivo sul campo di battaglia.
Ral era stata colta impreparata dall'arrivo degli alberi. L'incantesimo della Decomposizione che aveva pronunciato, che aveva il potere di consumare persino le carni dei Draghi, non aveva invece potere sul legno e sulla corteccia delle piante. Ed era stato l'ultimo che fosse ancora in grado di pronunciare, poiché i suoi poteri si erano logorati con esso. Il suo esercito, sopraffatto dal terrore, soccombeva alla carneficina dell'immensa foresta. Stese le braccia e una membrana nera si formò fra esse. I suoi lineamenti mutarono. Trasformata in un nero pipistrello, si alzò fra gli ultimi pochi suoi

simili rimasti. Salì al di sopra dei rami che cercavano di afferrarla, poi si abbassò verso oriente e poi verso settentrione, poiché l'intero suo esercito era stato sgominato e distrutto.
Melandir e Iroi Girindhouz cavalcarono sui loro destrieri, attraverso un paesaggio di morte e rovina. Raggiunsero senza affrettarsi il portale dove li attendevano Eldhoril e i suoi capitani. Dall'oscurità del sottobosco dei Pini Viventi uscirono allo scoperto altri tre Signori dei Pini, e la Silfide Whirrirrish era con uno di essi.
— Ho pagato il mio debito — disse Iroi Girindhouz a Talarnidh.

Scrutarono il terreno dilaniato e i molti cadaveri che lo coprivano. Tutto era silenzio, si udiva solo il lamento lontano dei morenti. Un vento cominciò a soffiare dal nulla nel centro della radura. Mulinava e turbinava intorno a un mucchietto di ceneri nel quale biancheggiavano ancora pochi frammenti di osso. L'aria formava volute tutt'intorno al cadavere incenerito, cominciando a sollevarne la polvere. Poi il vento si tuffò fra le ceneri di quello che era stato un uomo. Il terreno sotto quelle reliquie cominciò a muoversi e ad agitarsi, e dallo strano vento giunsero dei sospiri. Una delle ossa consumate sussultò e si mosse. Lentamente quelle spoglie cominciarono a mutare, e il corpo cominciò a essere sempre meno simile a un mucchietto di ceneri e ad assumere sempre più nette le fattezze di un essere umano. L'osso si stese e si reintegrò, altre ossa si formarono su quello.
Dalle ceneri si era formato uno scheletro umano, e ora cominciava a ricoprirsi di carni bruciate che divennero vera e propria carne. Brandelli di un mantello ondeggiavano su essa. L'essere si mise carponi aiutandosi con un braccio già completamente ricomposto e si alzò dal terreno carbonizzato. La carne rossa e poi la pelle si riformarono dalla polvere che era quanto rimaneva delle carni originarie. L'essere si mise in piedi sulle ossa ricostituite delle sue gambe, e su di esse crebbero. nuovi muscoli e tendini.

Il corpo di Filindrin si diresse con passo strascicato verso la montagna, mentre nuove forze fluivano in lui. Nessuno dei capitani seppe mai chi lo vide per primo, ma ognuno, mentre guardava il campo della loro vittoria, si accorse che nella desolazione un essere si muoveva ancora, dirigendo verso di loro attraverso la terra bruciata. Tutto l'esercito lo vide. I guerrieri si alzarono in piedi schermandosi gli occhi dal sole. Ciò che videro fu uno sterno carbonizzato dal quale pendevano brandelli di carne. Videro un volto scarno con due buchi al posto degli occhi consumati dal fuoco e le ossa della mascella che lucevano bianche. Ma attorno a quella gabbia toracica videro crescere nuova carne. Nuovo sangue fluì in essa, zampillando da quel viso sfatto. Videro i muscoli carbonizzati, carne viva di cadavere, riprendere il loro originario colore rosso.
— Questo è l'ultimo elemento dell'enigma — disse Eldhoril. — È la parte di cui Dagdaloun non ha mai riferito, o forse non ne era a conoscenza. Perché gli Uomini della Stirpe Originaria sono tornati da oltre le stelle? Perché hanno parlato col
Padre di Tutti? Perché a uno di essi fu affidata la Spada? Questa è la parte mancante dell'enigma del Drago.
Eldhoril guardò Melandir.
— Il Drago mi ha riferito ciò che ha visto e ha udito sul campo di battaglia — disse Melandir. — So chi vi è giunto e come voi l'avete combattuto.
— Non ho ucciso il suo corpo, sebbene pensassi di averlo fatto — rispose Eldhoril. — Egli cammina ancora. Ancora veste le sembianze di Filindrin. Ma in esso c'è Sagoth.
Guardarono l'essere mostruoso che barcollava verso di loro.
— Conosci la natura della tua Spada — disse Eldhoril.
— Mi è stata rivelata da Ask, il Padre di Tutti — rispose Melandir.
— È la Spada del Fato. In essa c'è il potere grazie al quale Sagoth può essere ucciso.

— Ecco Sagoth! — disse Eldhoril indicando il cadavere che camminava verso di loro.
Melandir sfoderò Wenyorel, la Spada del Fato. Si girò e s'incamminò lentamente nella radura spoglia verso l'essere infernale. Quando gli fu vicino vide la sua figura cambiare. Vide i lineamenti saldarsi nuovamente intorno al teschio. Vide le ossa della mano mutarsi in dita sottili da tronconi mozzati. Vide la traccia di sangue che lasciavano le sue impronte. D'improvviso corse verso quell'essere. Wenyorel roteò e sferrò un colpo potente. Colpì alla gola, e questa non oppose alcuna resistenza. La testa di Filindrin cadde al suolo con un colpo sordo e rotolò finché il viso non rimase schiacciato sul terreno, poi restò immobile. Il corpo oscillò per un momento, poi cadde in avanti. Melandir gli si fece sopra. Un sospiro di sollievo si levò da tutto l'esercito che assisteva allo scontro. Ma non potevano vedere quello sguardo che, come un incantesimo, aveva irretito gli occhi di Melandir. Dalla testa recisa venne un sussurro. Le labbra schiacciate al suolo si stavano muovendo. Gli occhi, non ancora del tutto ricomposti, roteavano nelle loro orbite.
— Vieni a me! — disse la voce. — Vieni a me!
Il corpo decomposto di Filindrin si contrasse. Le gambe sussultarono con uno spasmo. Il cadavere cominciò a contorcersi e scivolare sul terreno, un essere privo di testa che si dimenava come una larva. Distese le braccia verso la testa che lo chiamava. Le dita si mossero sul terreno come le zampe di un ragno finché s'imbatterono nei capelli arruffati della testa. Lentamente le mani tirarono verso di sé quella testa, mentre il corpo strisciava ansiosamente in direzione del capo reciso. Con cautela la mano se la premette sul collo grondante sangue. La carne si ricongiunse laddove la Spada l'aveva tagliata. Sotto la pressione della mano, la pelle ricrebbe sopra la ferita. Il corpo, nuovamente integro, tremò, poi si mise in piedi con entrambe le braccia. Era di nuovo eretto,

oscillante sulle gambe tremanti. L'orribile testa si girò e guardò lungo le linee dell'esercito. Poi concentrò lo sguardo su Melandir. Incredulo, incapace di reagire, come in preda a un incubo senza fine, Melandir fece un passo in avanti. Poi, esitante, sollevò nuovamente la Spada.
— Fermo, mortale! Fermati e guardami! La mia figura è più attraente di quella di Ral! — La voce di Sagoth, dolce e chiara, si alzò da quelle gelide labbra di morte. — La Spada non può uccidermi. Sebbene il suo nome sia Wenyorel, nonostante sia la Spada del Fato, essa non può uccidermi. Si è smussata tanto tempo fa. Devi affilarla di nuovo, mortale. Affilarla sulla Mola del Tempo! Solo allora avrà qualche potere sul Principe delle Tenebre. Non così. Io sono Sagoth! Questo corpo è completamente mio. Sono giunto nel mondo in tutta la mia potenza. Non posso esservi scacciato, poiché questo corpo non può morire. Io sono Sagoth, Figlio del Mattino! Dammi la Spada, mortale! La tua ora è giunta!
Melandir alzò la Spada sopra di lui e la risata di Sagoth fluì come lo scorrere di un ruscello.
— Bevo il mio potere dalla Spada. Con essa mi rinvigorisco. Forte è diventato il mio potere. Né lo Stregone di Wenyaltrir, né il portatore della Spada del Fato possono farmi del male. Sono giunto in tutta la mia potenza! Sagoth, Figlio del Mattino! La tua anima adesso è mia, mortale.
Melandir sentì il potere e la vitalità che sapeva risiedere nella Spada defluire improvvisamente da essa. Percepiva un'immensa tenebra lontana nutrirsi di esso. Sentì la stessa oscurità pervadere la sua anima. E davanti a lui, nel corpo di Filindrin ormai perfettamente formato, la forma di Sagoth diventava più potente. Si formarono le ali nere, e le tinte dell'Inferno fluttuarono multicolori in esse. La testa del Demonio torreggiava sulla figura mortale e in essa gli occhi si accesero, facendosi sempre più luminosi, finché le chiazze di neve sul terreno ne rifletterono la luce. Divenne sempre più

grande, un gigante di distruzione, poiché l'Inferno era giunto sulla terra.
Melandir toccò il liscio bastone che aveva assicurato alla cintura tempo addietro. Lo sfilò dalla fibbia e strinse l'oggetto che aveva preso a Kruakh. Gli occhi ancora ammaliati da quello sguardo di fuoco, ripose nel fodero la Spada del Fato. Nella mano destra stringeva lo Scettro Mortale.
Era corto, più corto di una buona metà rispetto alla Spada. Nella montatura sull'estremità recava una pietra, opaca, lavorata con forma rotonda e senza traccia di brillantezza, un frammento di roccia più che un gioiello. Il bastone era liscio e pesante, dissimile al tatto dalla pietra o dal metallo, eppure così pesante che a malapena Melandir riuscì a sollevarlo. La vita sembrò fluire fuori di lui, e negli occhi che lo dominavano scorse visioni dell'Inferno più fondo. Con un ultimo sforzo di volontà, sollevò lo Scettro, un peso morto nella sua mano.
— Muori, Sagoth — disse.
Urlò quasi per il dolore che gli pervase il braccio. Lo Scettro s'illuminò debolmente di una luce proveniente dall'interno del gioiello, e anche la nera impugnatura brillò di scintille rosse. Nelle ali e nel corpo del Demonio i colori si fecero più scuri. Melandir si accorse di poter distogliere di nuovo gli occhi da quelli di Sagoth.
— Muori, Sagoth! — urlò.
Nello Scettro il gioiello brillò di un rosso vivo e tutto il bastone pulsò di un incredibile impeto di potere. Melandir si contorse tremante sotto di esso, ma non morì, poiché Wenyorel pendeva dal suo fianco. Ma la potenza di quell'oggetto portentoso lo lasciò debole e stremato, e ancora il Principe delle Tenebre era sopra di lui. Il rosso dei suoi occhi brillò più forte del gioiello nello Scettro. Stordito e desideroso di lasciar cadere il bastone di potere che era divenuto un peso insopportabile, Melandir lanciò con tutto se stesso un urlo di odio, paura ed estrema speranza.

— Muori, Sagoth!
Le parole risuonarono sulla montagna e sulla radura silenziosa.
Lo Scettro emise una luce così brillante che ognuno degli spettatori sulla montagna dovette coprirsi gli occhi. Essa inondò Melandir, che s'ammantò dapprima d'argento e poi di rosso sangue, mentre il colore mutava e la pietra diventava una stella di rubino sempre più luminosa. Ma attraverso quella luce Melandir poteva vedere. Ora sentiva la potenza, non più violenta e distruttrice, scorrere dentro di lui come se il sangue si fosse mutato in luce sfolgorante nelle sue vene. Sentì la potenza uscire da lui in un impeto di morte.
Nel mezzo della mostruosa creatura di tenebra lo Scettro Mortale colpì a morte il fragile corpo di Filindrin. La figura dell'uomo oscillò. La testa cominciò a tremare, e lungo il collo si aprì una spaccatura. Il sangue schizzò e la testa cadde a terra rotolando. Il corpo cedette e, mentre cadeva, la carne si staccò da esso, e le ossa si ruppero e rovinarono. Le costole, le gambe e la spina dorsale si spezzarono e cedettero. Il mantello svanì, e il teschio mozzato si ridusse a un mucchietto di ceneri annerite. La figura con ali variopinte e occhi di fuoco era ancora lì, ma in mezzo ad essa c'era un buco con la forma di un uomo laddove c'era stato il corpo di Filindrin. Attraverso lo squarcio nella forma di Sagoth il sole brillò debolmente. Attraverso quell'essere di tenebra si aprirono sottili spaccature, sempre più larghe e numerose. Le ali caddero e il corpo di tenebra si sgretolò e crollò sul terreno, e i tizzoni che erano stati i suoi occhi caddero in esso e, prima che toccassero terra, erano ridotti in cenere. Un vento freddo e pungente mosse le ceneri, e la polvere multicolore fu spazzata via dal suo soffio. Melandir era solo. Lo Scettro Mortale che aveva reclamato come suo emetteva una debole luce. Sagoth era morto per sempre.

21
IL POZZO DEGLI UOMINI-PIPISTRELLO

Il Drago si alzò con un battito d'ali dalla radura fra le schiere degli alberi in movimento. Dal cielo, Dagdaloun e la piccola figura che viaggiava con lui guardavano in basso la distruzione che l'esercito dei Pini aveva lasciato dietro di sé. E, mentre Troll e Folletti morivano sotto le radici flagellanti degli alberi enormi, videro una piccola figura nera alzarsi in volo al dì sopra di quell'esercito sconfitto e annientato. Si sforzava disperatamente di prendere quota mentre i grossi rami cercavano di colpirla. Dapprima volò verso est poi, raggiunta da altre figure più piccole, puntò verso nord. I superstiti dello stormo di pipistrelli avevano raggiunto la loro signora in fuga mentre l'esercito di lei moriva sul campo di battaglia.
— Dev'essere Ral — disse Erathrir.
— È Ral — rispose il Drago.
— Cosa facciamo? Siamo attesi al Portale della Montagna.
— Se la caveranno anche senza di noi. La guerra è terminata. Dobbiamo seguire Ral — rispose Dagdaloun. Girò il corpo enorme nel cielo mentre Erathrir si teneva stretto alle squame lucenti.

Il battito delle ali del Drago si fece più veloce mentre inseguiva le figure che volavano basse sulla foresta sottostante. Presto raggiunsero i loro nemici e Dagdaloun picchiò vertiginosamente verso di loro, emettendo il veleno di ghiaccio dalle fauci. Un nugolo di pipistrelli cadde morto nel bosco, le ali incrinate e spaccate da quel freddo intenso, il sangue caldo raggelato nelle vene. Ma il veleno non colpì Ral. Si girò e, fronteggiando il Drago, spalancò la sua bocca da pipistrello. Un acuto grido lamentoso pervase l'aria con improvvisa intensità. Lo strillo continuò, facendosi sempre più forte finché il pulviscolo nell'aria sembrò danzare a quel suono, che straziava le orecchie dell'Uomo e quelle del Drago. Erathrir si portò le mani alle orecchie dal dolore e oscillò sul suo sedile precario. Il rumore gli si riversò attraverso tutto il corpo. Dagdaloun lanciò un sonoro grido straziato, ma neanche la sua voce riuscì a coprire quello stridulo suono che lacerava l'aria. Il battito delle ali perse sincronia e il grande Drago, frenato il suo assalto, si allontanò in fretta. Ral divenne una macchia nera che si allontanava nel cupo verde della foresta. Dagdaloun si librava su correnti d'aria in alto nel cielo.
— Cos'era? — chiese Erathrir. — Come ha potuto farlo?
— Era la voce del pipistrello. È un pipistrello, adesso, e anche una strega. Ma penso che con ciò abbia esaurito i suoi poteri magici.
— La sua voce usciva dalla figura del pipistrello — rifletté Erathrir.
— Pensi che avrebbe potuto ucciderci?
— Forse avrebbe potuto ucciderci — rispose il Drago. — Avrebbe certamente ucciso te.
— Ma dobbiamo continuare a inseguirla. Non possiamo lasciarla fuggire adesso. Pensi che siamo abbastanza lontani?
— Fai molte domande, Uomo. Sì, siamo troppo lontani perché il suo incantesimo possa colpirci. Ma la vedo ancora. Possiamo seguirla.
— Dove pensi che si stia dirigendo?

— Vola verso nord — disse Dagdaloun. — Vedi, quella è la strada che porta a Kruakh, non lontana dalla direzione in cui vola. Sta tornando alla sua fortezza, il cui nome è Thulgarn. Ne! Dialetto Nero di Ral significa "Pozzo degli Uomini-Pipistrello".
Passò il tempo, e ancora si dirigevano verso nord. Continuavano a tenere in vista la forma di Ral, la quale volava bassa sopra le cime degli alberi. Le ali di Dagdaloun erano quasi immobili mentre si lasciava spingere dalle forti correnti d'alta quota. Ral non si voltò più verso di loro. Stancamente le sue ali da pipistrello la sospingevano, sempre più lente. I suoi poteri si erano esauriti, e sapeva che il Drago la stava seguendo. Era il tramonto quando raggiunsero la fortezza di Ral. Un immenso altopiano spoglio si ergeva come un'isola chiara fra la verde oscurità della foresta. La sua superficie era disseminata di rocce e macigni. Cumuli di detriti e macerie si innalzavano fra lo stabbio maleodorante. Dagdaloun si muoveva in circolo sopra l'altopiano. Fra le rocche ombreggiate del margine orientale scorsero la scura imboccatura di una caverna. Intorno ad essa vorticavano neri pipistrelli, e in lontananza era possibile udire l'eco distante dei loro pigolanti stridii provenienti dalle rocche di pietra. Ral si lasciò dietro la foresta silenziosa e scomparve all'interno di quel sinistro ingresso.
Dagdaloun scese lentamente con volo planato circolare e si posò sulla cima del dirupo, sull'orlo dell'altopiano. Nella morente luce dei giorno, le cime e le macerie proiettavano lunghe ombre sul Drago e sul suo cavaliere. Un odore di decomposizione arrivò alle loro narici, proveniente dai resti dei Folletti tutt'intorno.
— Si nasconde nelle profondità della sua tana — disse il Drago. — Deve aver bisogno di recuperare i suoi poteri. È debole. Le sue speranze sono andate distrutte. Sa che l'abbiamo seguita e si nasconde.
— Non possiamo espugnare una fortezza da soli — disse Erathrir.
— Dobbiamo portare qui il nostro esercito e assediarla.

— Non c'è nulla da assediare — rispose Dagdaloun. — Posso sentire tutti i suoni che provengono da lì dentro. Vi sono i suoni di pipistrelli. Vi sono alcuni Folletti. Molto pochi. Non possiamo tornare da Eldhoril. Ciò asseconderebbe i suoi intenti. Ci vedrebbe andar via, e le daremmo tutto il tempo per fuggire. Al nostro ritorno, Thulgarn sarebbe vuota e spoglia. Ral si nasconderebbe nel folto della foresta. E tutto ricomincerebbe di nuovo.
— Allora dobbiamo attaccarla subito — disse Erathrir.
— Il mio veleno di ghiaccio potrebbe frantumare le rocce fino a mutarle in sabbia. Ma lei potrebbe sfuggirci. Percepisco molte strade, molte gallerie, molti sbocchi. Non sarei in grado di bloccarle tutte. È notte, e lei è pur sempre una strega.
— Allora dovrò pensarci io — disse Erathrir.
— Un Drago non può entrare in quelle caverne — rispose Dagdaloun. — Sì, dovrai farlo tu.
— Dov'è l'entrata? — domandò Erathrir.
— L'hai vista prima. È dove sono entrati i pipistrelli, sotto di noi. Non posso volare tanto vicino alle rocche. Dovrai scendere da solo verso di essa. Ma prima ucciderò tutti i pipistrelli dentro e intorno ad essa, poi tu entrerai.
— Come farò a trovare Ral?
— Non lo so, ma la troverai. Questa è la parte finale dell'enigma. Sei giunto dai Mondi Esterni. Sei stato sull'Isola delle Stelle. Hai navigato sul mare senza confini nella Nave Dorata. Perché? Perché? Perché? Forse la soluzione di tutto si trova laggiù.
— Qual è la soluzione?
— Non lo so. Forse la scoprirai là dentro. Se avrai bisogno di me, grida il mio nome. Cercherò di venire in tuo aiuto.
— Ci andrò — disse Erathrir.
Si calò dal fianco del Drago. Si tolse il pettorale che aveva indossato sulla cotta durante la battaglia. Camminò fino all'orlo dell'altopiano e guardò verso il basso, dove i pipistrelli

volteggiavano una trentina di metri più sotto. Dietro di lui le ali del Drago sferzarono l'aria. Al suo avvicinarsi si alzò un vento impetuoso. I pipistrelli ignari morirono istantaneamente in una pioggia di veleno. Poi il Drago si mise a volteggiare in cerchio e il respiro di ghiaccio scese nelle profondità della caverna. Erathrir cominciò a discendere la parete del precipizio mentre le ultime luci del giorno si spegnevano nella fredda giornata nordica.
Le frastagliate rocce del dirupo offrivano molti appigli, ma la pietra era tagliente e ben presto le sue mani si coprirono di ferite sanguinanti. Lentamente, procedette verso il basso, sempre attento a ogni spaccatura e sporgenza nella roccia. Due volte i suoi piedi scivolarono e rimase aggrappato con le sole dita insanguinate. In breve tempo cominciò ad avvertire la stanchezza. Aveva combattuto per tutta la giornata, la scalata era dura e la luce stava velocemente scemando. Infine si lasciò cadere a pochi metri dalla sponda innanzi all'imboccatura della caverna, e lì si fermò ansimante. Contro il cielo vedeva volteggiare la forma scura del Drago. Calda aria fetida usciva dalla galleria.
Cominciò a inoltrarsi nell'oscurità. Sotto i suoi piedi la roccia era resa Scivolosa dagli escrementi di pipistrello. Proseguì alla cieca tastando le fredde pareti di roccia. Barcollava spesso e la sua andatura era fin troppo lenta. Si fermava di continuo ad ascoltare. Vide infine davanti a sé un debole chiarore giallastro. Arrivò in un punto in cui confluivano tre gallerie. C'era una torcia che emanava una luce fioca, e in uno dei tunnel si intravedeva lontana una fila di torce, deboli e molto distanti l'una dall'altra. In tutte, le gallerie c'era un pregnante odore di pipistrello. Imboccò la strada illuminata. L'odore di pipistrello diminuì e un altro miasma ne rimpiazzò il fetore, quello dei Folletti.
Il pavimento era liscio, consumato da molti piedi. Proseguì con cautela ancora maggiore, passando da una chiazza di luce all'altra. Ai lati del passaggio sotterraneo si aprivano ingressi ad altre gallerie

e stanze, in cui vide accatastati mucchi di cibo e armi. Stava attraversando un grande deposito disordinato e, nonostante sentisse chiaramente il lezzo delle tane dei Folletti, non ne vide nessuno, fino a quando avvertì un rumore lontano avanti a sé. Proseguì circospetto contro la parete oltre una curva della galleria fino a una porta socchiusa.
Nella stanza attigua c'erano cinque Folletti intorno ad un grezzo tavolo imbandito di cibo e bevande. Ossa e carne giacevano fra gli avanzi sul pavimento. Uno dei Folletti era riverso sul tavolo. Gli altri mangiavano avidamente dalia carcassa di un cervo o bevevano vino dagli otri di pelle. Erathrir piombò in mezzo a loro e, sguainata la spada, ne uccise uno. Un altro si voltò urlando verso quell'ombra guizzata fuori improvvisamente dalla parete. Erathrir estrasse la lama dal cadavere e colpì il secondo Folletto che cadde stringendosi con le mani le budella che gli erano schizzate fuori dal corpo.
Il terzo dei Folletti aveva estratto la daga. L'altro si trascinava strillando sul pavimento in cerca di un'arma. Erathrir scoppiò a ridere. Colpì oltre la punta della daga, sfregiando il Folletto sopra agli occhi. L'essere lanciò un urlo e cadde. L'altro aveva trovato una lancia. Urlando di rabbia in una strana lingua nordica alterata, corse verso Erathrir. L'uomo scartò di lato evitando il colpo di lancia. Per un attimo Uomo e Folletto restarono a fissarsi l'un l'altro, poi il Folletto si girò. Ancora stringendo la lancia corse via, e fuggendo urlava in cerca d'aiuto.
Erathrir gli corse dietro. Lo vide deviare verso una lunga rampa di scale. Udì voci lontane provenire dal basso. Si fermò in cima alle scale. Tirò indietro il braccio e lanciò la spada che colpì il Folletto in mezzo alla schiena, facendolo ricadere sui gradini. Erathrir non poté scendere a recuperare l'arma. Attraversò di corsa il corridoio e udì voci di Folletti alle spalle. Arrivò in un luogo in cui la strada si ramificava. Entrambe le gallerie erano illuminate; da quella a destra emanava un forte odore di Folletti, mentre a sinistra il puzzo dì

pipistrello era quasi solido. Questa volta scelse quella di sinistra.
Corse a lungo giù per la galleria e d'improvviso si trovò in una vasta caverna oscura. Al centro di essa intravide un crepaccio. Vi erano un maggior numero di torce sulle pareti e alla luce di esse vide che si trovava non già sul pavimento di una caverna, bensì su un'ampia prominenza tutt'intorno ad essa, vicina al soffitto. Nell'immensa voragine al suo interno c'era la vera e propria caverna. Si mosse con cautela verso l'orlo del baratro e guardò verso il basso. Fu investito da un fetore più disgustoso di quanti non ne avesse mai sentiti, l'odore immondo dei pipistrelli misto a quello di sangue coagulato. Guardò a lungo nel vuoto immenso e lentamente ne capì la natura. Era un enorme cono, il cui pavimento era molto distante e privo d'illuminazione. I suoi lati si inclinavano dolcemente verso la prominenza su cui si trovava, e sui lati stessi erano state scavate molte celle e nicchie, ciascuna illuminata da una torcia. Riuscì a distinguere un rovinoso sentiero che scendeva a spirale sotto ognuna di queste aperture nella roccia.
Ma furono le celle ad attirare la sua attenzione, poiché in ognuna di esse vi era un occupante. Vide le forme di Elfi e Uomini, Nani e Folletti. Erano tutti incatenati alle pareti delle loro strette prigioni. Alcuni erano ancora in vita, moltissimi altri erano morti o morenti. La maggior parte era ridotta a ombre di se stessi, la pelle tirata sulle ossa, senza quasi più carne, muscoli o sangue. Solo la disperazione più totale si poteva leggere sui loro volti segnati dall'orrore. Tutti erano terribilmente pallidi.
Dal soffitto sopra di lui giunse improvviso un battito d'ali. Erathrir guardò in alto e raggelò, accovacciato sull'orlo della voragine. La nera forma irsuta di un pipistrello scendeva con volo goffo dal suo posatoio sul soffitto. Era uno dei grandi Uomini-Pipistrello, come quelli che avevano combattuto fra le file dell'esercito di Ral. Erano uomini con la facoltà di mutarsi in pipistrello o uomini che avevano preso le sembianze di pipistrelli abbandonando per sempre

la loro forma umana. E sul soffitto della caverna ve ne erano molti. A colpo d'occhio Erathrir scorse trenta o quaranta coppie di piccoli occhi brillare alla luce delle torce. Nel centro del soffitto, una stretta e oscura galleria si estendeva verso l'alto, la via attraverso la quale uscivano a cacciare le loro prede.

L'essere orrendo scese nel baratro, si librò per un attimo davanti a una delle nicchie e atterrò di fronte all'uomo incatenato in essa e che non aveva via di scampo. Erathrir lo vide contorcersi e cercare di forzare le proprie catene. Lo udì urlare in preda al terrore. Nessuno degli altri prigionieri alzò il capo. Le ali del pipistrello circondarono la vittima. La testa della bestia si abbassò sul viso dell'uomo scoprendo le lunghe zanne bianche. Erathrir vide i denti conficcarsi nel collo dell'uomo e il pipistrello succhiare profondamente le sue carni. Lo guardò ritrarre i denti e vide il sangue scorrere rosso alla luce delle torce. Poi lo vide immergerglieli nuovamente nella gola. L'uomo rimase a lungo nell'abbraccio del pipistrello. Poi, lentamente, l'immonda creatura, gonfia di sangue, si alzò nell'aria. Volò gravemente oltre Erathrir sul suo posatoio nel soffitto. La figura che aveva lasciato giaceva contro la parete di roccia, gli occhi rivolti verso l'alto, completamente dissanguata. L'uomo era morto.

Lentamente e con infinita cautela Erathrir si mosse dalla sua posizione rannicchiata e tornò verso la parete, poi cominciò a muoversi intorno ad essa, gli occhi fissi verso le figure appese in silenzio al soffitto. Nonostante il brillare dei loro occhi, questi non diedero segno di averlo visto. Infine, sentendosi mancare per il fetore, per l'orrore di ciò che aveva visto e per l'impossibilità ad agire in quella circostanza, raggiunse il lato opposto del luogo chiamato "Pozzo degli Uomini-Pipistrello". Ora conosceva da vicino che tipo di posto fosse in realtà la fortezza di Ral.

Erathrir continuò a salire verso l'alto, fino a un'ampia galleria illuminata da poche torce. Ignorò ogni passaggio stretto che si

diramava dalla strada principale. Il suo percorso era guidato solo dalle fiaccole. Proseguì per un lungo tratto e poi si avvide di un suono che lo seguiva. Si fermò ad ascoltare e udì qualcosa che lo lasciò con un vago senso d'inquietudine, per cui si affrettò.
Il suono si fece più forte e distinto, ancora solo un accenno di ciò che avrebbe dovuto essere, ma sufficiente a mutare l'inquietudine di Erathrir in una spaventosa certezza, poiché lo seguiva dappresso il rumore di un essere che fiutava l'aria. Pesanti passi felpati, nonostante echeggiassero lontani, risuonavano come campane a morto nelle sue orecchie.
Giunse a un'altra gola a forma di cono nella roccia. Questa volta si trovava sulla sua stretta base. Senza fermarsi corse verso la più bassa delle torce che delineavano i lati del sentiero sconnesso.
Ripensando al pozzo dei pipistrelli, teso ad ascoltare i suoni che lo inseguivano, si arrampicò nella caverna. Prima che ne raggiungesse la cima lo vide. Dalla galleria che aveva lasciato sotto di sé erano emerse la testa e il muso di un lupo, un lupo pallido e incolore nella penombra ma con grandi occhi bianchi e fauci spalancate a mostrarne le zanne crudeli. Non appena questo cominciò a salire il sentiero a spirale, Erathrir ne raggiunse la cima. Sfoderò la daga e rimpianse la spada che aveva dovuto abbandonare.
Corse giù lungo l'unico passaggio, senza accorgersi che le luci si erano fatte più fitte e luminose, poi percorse una lunga sala per tutta la sua lunghezza. Alla fine di questa era un'unica porta. La raggiunse, spinse e tirò la maniglia e poi, con l'ansimare del bianco lupo nelle orecchie, colpì con la daga il legno intorno alla serratura. Colpì due volte il rivestimento e la serratura cadde ed egli poté aprire la porta. Oltre a essa, di fronte a lui, c'era il lupo che lo stava inseguendo.
Erathrir cadde nella stanza. Era piena di luci e dovette schermarsi gli occhi. Il lupo si fermò e fiutò l'aria. Erathrir capì che gli occhi della belva erano completamente bianchi e ciechi. Ma, nonostante

che il lupo fosse senza vista, il suo senso dell'olfatto era impeccabile. Saltò sopra di lui. Ancora incapace di vedere distintamente, Erathrir cadde sotto il peso della bestia. Sentì i denti chiudersi sul colletto della sua sottocotta e gli artigli penetrare attraverso i suoi indumenti laceri e dirigersi verso il petto, laddove l'armatura era stata danneggiata in battaglia. Per un attimo la mano che teneva la daga venne immobilizzata dal peso del corpo del lupo. Poi, con una torsione disperata, riuscì a liberarla. La lama colpì la zampa anteriore del lupo. Questo lanciò un ululato, sollevando il lungo muso ringhiante dalla gola di Erathrir. Erathrir colpì di nuovo, accanendosi su quella zampa, l'unica parte dell'animale che potesse raggiungere. La zampa ferita e insanguinata si staccò. Il lupo balzò di lato ululando. Erathrir rotolò da un lato e si alzò in piedi. Il lupo si fece avanti zoppicando verso di lui, appiattito sul pavimento. La daga penetrò per tutta la sua lunghezza nella fronte di quella testa belluina, in mezzo agli occhi ciechi. Erathrir sentì il teschio incrinarsi e poi cedere. Il lupo barcollò e cadde in avanti, ormai inerte ma ancora contorcendosi mentre moriva. Erathrir vide la figura mutare e trasformarsi sotto i suoi occhi.
La belva divenne un uomo nudo, completamente bianco, un albino. L'atroce ferita della daga squarciava il viso dell'uomo e da essa fuoriusciva il cervello. Era stato un Uomo-Lupo, uno di quelli che passano la loro esistenza nelle profondità delle caverne e non vedono mai la luce del giorno.
Mentre puliva la daga insanguinata, Erathrir si guardò in giro per la stanza. A differenza delle altre, questa non era una camera rozzamente scavata nella roccia, bensì una stanza coperta di raffinate incisioni, gioielli e luci cristalline. Riconobbe subito quelle incisioni: erano le stesse che aveva visto nel castello di Selenthoril nella lontana Nyaroth Khrathril. Ma la sua attenzione non si soffermò a lungo su di esse. Il suo sguardo venne attratto dalla

parete opposta.
Lì c'era una croce di legno. Era più alta di un uomo, e la traversa si trovava all'altezza della sua testa. Fissata con grossi chiodi, ne pendeva la cintura di una spada. E nel suo fodero c'era una spada. Ne esaminò l'elsa d'acciaio e la nera guaina priva di disegni. Vi si avvicinò e pose la sua mano sulla Spada. Entrambe le mani ne strinsero il fodero. Chiuse gli occhi e barcollò, improvvisamente colto dalle vertigini.
Nei meandri della sua mente vide quella stanza, e in essa c'era Ral. Si trovava al posto di lui. Le sue ali da pipistrello si distesero ad abbracciare la croce, il capo poggiava sulla Spada. Piangendo, Ral strinse il nero fodero della Spada d'acciaio. In qualche modo, una parte della mente di Erathrir, spinta verso il passato della sua coscienza, gli rese noto che quella era la seconda fase del suo dono. Poiché aveva bevuto la Bevanda Agognata dagli Uomini sull'Isola delle Stelle, ed egli stava per essere reso edotto sulla storia di quella Spada.
Vide il tempo remoto in cui Sagoth era giunto alla Festa delle Lanterne dove aveva disonorato e maledetto Lidhelm, figlia di Talmond, tramutandola in Ral, Regina delle Streghe. Assisté al duello fra Talmond e Sagoth. Per molti giorni essi avevano combattuto, e Talmond impugnava la Spada del Fato, mentre Sagoth aveva la Spada della Morte, ed erano sempre alla pari. Solo quando i Nove Re avevano scatenato il potere degli Scettri Sagoth era stato sconfitto. Allora egli aveva evocato dentro di sé tutta la sua potenza di Dio delle Tenebre, e si era erto su Talmond come l'incarnazione del Demonio, come una torre di tenebra e potenza. Ma le Spade avevano potere sugli stessi Avatari degli Dèi. Talmond colpì quella forma immortale con la Spada del Fato. La Spada si era allora smussata, ma Sagoth era stato ricacciato, urlante, nella Tenebra Eterna. La sua Spada giaceva sul suolo in cui questi s'era trovato.

Erathrir vide Talmond, i Nove Re e il Signore dei Mendoral, e gli incantesimi che essi avevano lanciato su quella Spada. Capì che l'avevano assicurata nel suo fodero e che Ral se n'era impossessata. Capì anche che, nonostante Ral potesse nutrirsi della sua potenza, ella non poteva estrarla. Seppe che era una Spada della vita eterna. Seppe che era gemella della Spada del Fato che era stata affidata a Melandir. Seppe che era stata la Spada di Sagoth, la Spada della Morte.
Un sibilo improvviso dietro di lui gli fece voltare il capo. Con la mano ancora stretta sulla Spada vide Ral, una lacera figura nera per metà umana e per metà ancora pipistrello, il volto animale e furioso, gli occhi accesi di un odio sfrenato. Non si mosse. I suoi occhi sembravano fissi sulla croce bruciata e sulla Spada che vi pendeva.
— Lasciala — disse la voce della Dea Potente Ral.
Erathrir diede uno strattone alla Spada saldamente legata e un brivido percorse il corpo di Ral. Tirò ancora e la vecchia croce si mosse. Ral emise un gemito e fece un passo indietro. Erathrir tirò il fodero con forza e la cintura si liberò dal legno.
I grossi chiodi tintinnarono sul pavimento. Indietreggiò, reggendo con ambo le mani l'elsa della Spada. Ma questa era ancora inguainata. Ral emise un urlo. La sua voce era colma d'orrore, che si mutò in rabbia. Tutto il suo corpo si mise a tremare ed ella contrasse il volto da pipistrello in preda a strani dolori. Dai buchi dei chiodi sul legno della croce apparvero due gocce dense di fluido scuro che solcarono lentamente il legno venato e poi caddero senza far rumore sul pavimento. Erathrir capì che era sangue.
— Adesso ti ucciderò — disse la voce di Ral. — La tua morte sarà interminabile, mortale, perché io ti appenderò al suo posto.
— Io ho la Spada della Morte — fu la risposta di Erathrir. E Ral esitò di nuovo, in silenzio.
— E tu cosa ne sai? Come sei giunto qui?

— So tutto, e sono arrivato fin qui — fu la sua sola risposta.
— Dammi la Spada. Non puoi usarla. Non puoi trarne potere — disse infine.
— È chiusa nel suo fodero dall'antico sortilegio — rispose Erathrir.
— La Spada era scomparsa dal ricordo di tutti — disse Ral. — Chi sei tu, o mortale?
— Il mio nome è Erathrir, e sono colui che possiede la conoscenza.
— E come può aiutarti questa conoscenza? — disse Ral con voce beffarda ma ancora impaurita.
— Sono colui che sa come estrarre la Spada — rispose Erathrir.
— No! — disse Ral. — No! Non può essere...
— È così — disse Erathrir.
— Tutta l'arte magica dell'Alta Stirpe vi è stata convogliata. Non c'è incantesimo che la possa spezzare. Non ne ho mai trovato uno, non l'ho mai trovato. Io lo so. Quanto a lungo l'ho cercato. È chiusa per l'eternità. Non potrà mai venire estratta.
— È la fonte di tutto il tuo potere. Il cuore della tua potenza è racchiuso in essa — disse Erathrir. — Ma la Spada non resterà più chiusa a lungo. Non è un incantesimo dell'Alta Stirpe. Hai cercato dalla parte sbagliata, Ral. È una magia ancora più remota, molto più remota di quanto tu potessi pensare. Come la Spada, anch'essa proviene dal Tempo prima del Tempo. Come tutti gli incantesimi, essa è pura conoscenza. La Spada verrà estratta.
— Dammela! — gridò Ral.
— Grenyorel, esci, Spada della Morte! — disse Erathrir.
La Spada si mosse nelle sue mani.
— I Nomi! — disse Ral. — I Nomi della Spada! Tu conosci i suoi Nomi!
— Du-Apsu, esci, Metallo del Caos! — disse Erathrir.
E la Spada tremò nel fodero, sussultò e fuoriuscì di un centimetro. Ral sibilò di terrore e balzò verso Erathrir, stendendo le ali uncinate.

— Zaroq'ar, esci, Lama degli Dèi! — disse Erathrir.
Il fodero cadde al suolo. L'acciaio opaco brillò alla luce della torcia, per la prima volta dopo cinquantamila anni. Ral cadde in pieno sulla lama tesa verso di lei.
Ral si ritrasse dalla Spada. Si portò le mani al petto, dal quale non sgorgava sangue. Rimase in piedi boccheggiando, il suo stesso essere trattenuto dalla Spada nella mano di Erathrir. Poi la forma del pipistrello cominciò a vacillare. Per un istante sembrò sdoppiarsi in due figure, una contenuta nell'altra.
Quindi una figura vestita di bianco scivolò dalla sagoma del pipistrello. Era la figura di una donna. Pallida e col cuore in mano, la donna cadde sulle ginocchia. Si strinse la ferita con le mani e il sangue sgorgò da essa, sangue rosso che venne assorbito dalla seta lucente che ella indossava come un abito nuziale. Il suo viso era bello, ma la morte era già nei suoi occhi.
— È passato così tanto tempo — disse con voce dolce e soave. — L'ho servita, e da Essa mi sono nutrita. Non sono mai riuscita a farla mia. Molte cose ricordo... Tanti, così tanti sono stati coloro che mi hanno amata. Ero la loro Dea... Tutto perduto, tutto dimenticato. La gaiezza e lo splendore. E una Strega è tutto ciò che è rimasto. Una strega e il grande pipistrello nero... Un tempo mi chiamavano Lidhelm. Ero giovane e felice a Telmirandor, tanto tempo fa. Tutto perduto... tutto dimenticato. Sono morta. Sono morta, Uomo con la Spada. Morta da cinquanta secoli...
La voce si fece più debole e, attraverso quella bella figura, Erathrir cominciò a vedere in trasparenza le pareti della caverna e le torce accese. La donna divenne uno spettro e cominciò a svanire, e un ultimo sospiro uscì dalle sue labbra. Poi più nulla.
Con un fruscio e un grido sibilante, la figura del pipistrello si alzò. I suoi occhi fissarono Erathrir. Cercò di parlare, ma dalle sue labbra uscirono solo sibili animaleschi, striduli e furiosi. Spiegando le ali intorno alla sua forma confusa, l'ultima di tutte le sembianze di Ral

si diresse fuori dalla porta. Poi si levò in volo su ali di tenebra attraverso le caverne. Poiché Ral la Bellissima non esisteva più.

22
LA FESTA DEL FUOCO DI GHIACCIO

E così feci ritorno dal Pozzo degli Uomini-Pipistrello — disse Erathrir. Si trovava nelle sale di Eldhoril, e con lui c'erano tutti i suoi compagni della Cerca-che-era-stata e della battaglia. — Erano svegli, adesso, tutti loro, l'aria era colma di ombre mostruose e di urla stridenti. Penso che sapessero della morte di Ral. Questa volta non fui in grado di aggirare di nascosto le pareti del pozzo. Furono su di me quasi immediatamente. L'unica Spada che avessi era Grenyorel. Era rimasta tra le mie mani. Adesso dovevo usarla. Per ogni pipistrello che riuscivo ad abbattere sembravano arrivarne sempre di più. I loro artigli erano vicini al mio viso e mi graffiavano in tutto il corpo. Fui sul punto di cadere sotto il loro peso. Ma non sentivo nulla. Ovunque mi colpissero non rimaneva segno, niente sangue, nulla. Eppure erano in molti. Sapevo cosa stesse accadendo. Conoscevo i poteri della Spada, ma se l'avessi lasciata cadere...! Urlai: «Dagdaloun! Dagdaloun, aiutami!».

"In qualche modo egli riuscì a udirmi. Dal soffitto giunsero uno schianto secco e un frastuono. La sabbia cominciò a cadere dal

camino di roccia, poi grossi macigni precipitarono ai lati del pozzo. Udii alcuni dei prigionieri urlare. Quindi l'intero tetto crollò. Gli Uomini-Pipistrello si staccarono dal mio corpo e cominciarono a volare avanti e indietro, urlando. Attraverso una grande spaccatura nel soffitto era visibile il cielo, e vidi il Drago giungere da essa. Il veleno di ghiaccio cominciò a scendere sugli Uomini-Pipistrello, quei pochi che erano rimasti. Ovunque cadevano morti, li vedevo trasformarsi in devastate figure umane. Presto non ne rimase nessuno.
"Pochi dei prigionieri del Pozzo erano ancora vivi. Per lo più erano stati uccisi, e le loro vuote carcasse erano orribili a vedersi. Con una fune assicurai alla meglio sulla schiena di Dagdaloun coloro che erano ancora in vita. Grazie agli artigli di Dagdaloun e alla Spada, spezzammo senza difficoltà le loro catene. Ma molti di loro erano quasi morti".
— Sei di loro si sono svegliati, gli altri dormono ancora — disse Eldhoril. — Sono stati avvelenati e sono mezzo morti. Non so se potranno mai risvegliarsi.
— Così questa è la fine di Ral — disse Karandar. — Hai raccontato bene la tua storia, Erathrir.
I superstiti della Cerca di Selenthoril sedevano con Eldhoril nella stanza del trono del Castello di Ghiaccio. Dei dodici che erano partiti da Nyaroth Khranthril solo sette erano ancora in vita: Talarnidh, Melandir, Fandorel, Karandar, Yeselwir, Erathrir e Relnar. Di essi solo Relnar era rimasto ferito, e neanche gravemente. Talak era ancora disteso, la mente e il corpo devastati, e le Silfidi se ne prendevano cura. Avrebbe continuato a essere lo scudiero di Melandir, poiché questo era stato l'ultimo desiderio del padre prima che il suo essere venisse dominato da Sagoth. Seduti attorno al tavolo di cristallo c'erano anche Safaarasaa e Whirrirrish. Era il giorno successivo alla Battaglia della Radura Spoglia.
— Non sono così sicuro che questa sia la fine di Ral — disse

Eldhoril. — Erathrir ha visto la sua forma di pipistrello volare via. Essa esiste ancora da qualche parte nel mondo. Ma non è più la Regina delle Streghe. Non potrà più farsi chiamare Dea.
— Non può più mutare forma, allora? — domandò Yeselwir.
— È prigioniera della sua forma di pipistrello — rispose Eldhoril. — La Spada inguainata da cui traeva potere non è più con lei. È stata la Spada a uccidere le sue belle sembianze.
— Ho paura, poiché le Spade sono tornate nel mondo — disse Talarnidh. — Non sappiamo ancora cosa ciò significhi veramente. Percepisco il male in questa Spada della Morte. È stata la Spada di Ral, e prima ancora era di Sagoth.
— Le due Spade sono legate fra loro a filo doppio — rispose Eldhoril. — Prestiamo ascolto a come la Spada del Fato ha servito Melandir nella Casa nella Foresta.
— Non c'è molto da dire — rispose Melandir. — L'Incantatore mi aveva drogato con l'intruglio di Ral. Anche allora la Spada mi aveva aiutato a resistere al suo incantesimo. Ho visto Ral e Filindrin combattere. Già allora Filindrin era stato in grado di evocare il Demone. È stato lui a farlo, non Ral. Il fuoco poi scese su lui e su di me dopo che Ral era fuggita. Ho sentito che fu Talak a salvarlo. Sapete già come Whirrirrish mi condusse in salvo verso la dimora di Iroi Girindhouz. La sua gente mi assistette. Fu la linfa dell'Albero della Vita a ridarmi vigore. Ma non avevo mai lasciato cadere la Spada, così il fuoco non era riuscito a bruciarmi. Saremmo tornati laggiù se non fosse giunto il messaggio di Talarnidh. Quando seppi che Iroi Girindhouz sarebbe intervenuto portando con sé gli Alberi Viventi, decisi di andare con lui.
— Ho pagato il mio debito — disse il Signore dei Pini.
— È stato un bene che giungeste voi e Melandir, allora — disse Eldhoril.
— Questo non ci dice nulla riguardo la Spada di Sagoth — disse Talarnidh.

— Non è vero — disse Eldhoril. — Ci dice molto, invece. Ad esempio che la Spada del Fato e la Spada della Morte hanno molti poteri in comune. Entrambe proteggono i loro detentori dalle ferite e da ogni tipo di offesa, persino dalla morte. Vi dirò quello che so di Grenyorel, Spada della Morte.
"Un tempo fu la Spada di Sagoth, ma non fu forgiata da lui. Chi l'abbia costruita e come essa sia giunta a lui non mi è noto. Quando Sagoth venne sconfitto da Talmond, l'Imperatore e i Nove Re, poiché io ero uno di loro, chiesero al Signore dei Mendoral di aiutarli a sigillare per sempre la Spada nel suo fodero. Sapevamo bene di che oggetto portentoso si trattasse. Sebbene la Spada fosse imprigionata nel suo fodero, Ral se ne impossessò e riuscì a ricavarne un enorme potere, come era stato nostro timore. La tenne nascosta persino agli Oscuri Signori, i suoi amanti nella Morte d'Amore. Ora Erathrir l'ha estratta grazie alla sua conoscenza proveniente da oltre il mondo e prima del tempo. È la sua Spada, adesso".
— Allora non è malvagia? — disse Erathrir.
— Gli Elfi pensano che Sagoth ne abbia lavorato la lama e nulla più. Di certo non ne ha creato la sostanza di cui è composta — disse Fandorel. — È stata malvagia fin quando lui, e in seguito Ral, se ne sono serviti, ma ciò perché loro stessi erano malvagi. Non dipende dalla Spada, ma dal suo detentore.
— Strano come le due Spade siano venute nuovamente alla luce a Tharang — disse Eldhoril. — Entrambe sono nelle mani di Uomini della Stirpe Originaria venuti dai Mondi Esterni. Tutto sembra far parte di una storia più grande, in virtù della quale il mondo intero sembra prossimo a cambiare. Qui, nel Mondo di Mezzo, sta per essere forgiato il destino di ognuno.
— Tuttavia vi sono alcune cose che ancora non sono state chiarite riguardo Wenyorel — disse Melandir. — Ask, il Padre di Tutti, l'ha chiamata "Flagello di Sagoth". Eppure non è riuscita a ucciderlo.

Può essere, anzi, che lo stesso Sagoth ne abbia attinto potere. È stato lo Scettro ad annientarlo.
— Non conosco il motivo di tutto ciò — rispose lo Stregone. — Consideriamo la storia per intero. Tu hai visto Sagoth volare verso questo mondo su ali di tenebra durante il tuo viaggio attraverso i Mari della Separazione. Penso sia stato allora che Sagoth giunse ad Aldel Morn. Questo era stato il centro dei suoi domini prima che ne venisse scacciato. Laggiù aveva riacquistato la sua forza, ma non aveva nessuna forma a Tharang, e il suo viaggio nel mondo delle tenebre doveva averlo lasciato pressoché indifeso. Per cinque anni è dunque rimasto in attesa, accrescendo il suo potere.
"Poi Selenthoril, a Nyaroth Khrathril, ha organizzato la Cerca. Il suo intento era quello di distruggere la sua antica padrona Ral, poiché questa aveva nuovamente rivolto la sua attenzione su di lui. Tuttavia è probabile che anche allora Sagoth abbia agito sulla mente di Selenthoril, facendolo muovere secondo i suoi propositi. Quattro della Cerca entrarono ad Aldel Morn: Fermilondath, Turnalordath, Wondrith e Filindrin. Tre di loro vennero uccisi, due dei quali vennero usati da Sagoth per i suoi fini. Il quarto lo ha usato per incarnarsi in forma umana.
"Qui entra in scena Talak, diventando il fulcro dell'enigma del Drago. Fu lui che vide, nel luogo chiamato Valle del Travaglio, al limitare di Aldel Morn, le quattro figure. Queste erano lo scheletro di Turnalordath, il cadavere di Fermilondath, il grande Segugio, che possiamo esser certi abbia ucciso Wondrith, e lo stesso Filindrin. Ad essi apparve Sagoth.
"Sagoth aveva intrappolato le anime di Fermilondath e Turnalordath nelle proprie spoglie e li aveva usati come sue creature. Ma Filindrin era ancora, in una qualche misura, padrone di se stesso. Da quel che avete narrato non credo che Sagoth l'abbia posseduto completamente se non più tardi, a Belengar, probabilmente. Avete detto che, a Belengar, Filindrin sembrava

cercare la morte in battaglia. Poteva essere un tentativo di impedire a Sagoth di servirsi di lui. Allontanò Talak da sé, legandolo deliberatamente al portatore della Spada del Fato, il Flagello di Sagoth. Non voleva che il figlio dovesse soffrire quando il corpo del padre fosse stato reclamato dal maligno. Uscito da Belengar, Filindrin cominciò ad essere diverso, non del tutto umano, come ora sappiamo.
"Ci volle tuttavia ancora un po' di tempo prima che Sagoth riuscisse a impadronirsi completamente di quel corpo. Una piccola parte di Filindrin era ancora in esso, e Sagoth non era ancora padrone di tutti i suoi poteri. Forse non si era ancora abituato a questa sua nuova forma. Pensò allora di utilizzare per i suoi scopi gli altri suoi servitori: dapprima le spoglie viventi di Turnalordath e Fermilondath, poi il Segugio Infernale.
Il Segugio si dimostrò inattaccabile dal potere della Spada, sebbene questa fosse stata in grado di ferirlo. Questo ci è stato riferito da Melandir. Penso che neppure la stessa Ral avrebbe potuto sconfiggere il Segugio se l'avesse incontrato. La Bestia venne sconfitta dalla Caccia Selvaggia, come già era accaduto ai tempi in cui il Segugio aveva ucciso il vecchio Alto Re. Poiché la Caccia Selvaggia era stata posta molto tempo prima a guardia dei confini del mondo contro le Bestie dei Cieli e degli Inferi. Aveva dormito per molti secoli, e per questo si era risvegliata con lentezza. Può essere, da ciò che mi avete detto della Caccia e del Segugio, che questa volta il Segugio sia rimasto definitivamente ucciso.
"Così tutti i servitori di Sagoth erano stati annientati, ma nel frattempo il suo potere sul corpo di Filindrin si accresceva. Nella Casa nella Foresta, tuttavia, egli dovette affrontare Ral prima che avesse tutto il suo potere. Dovette nuovamente ricorrere a uno dei suoi servitori. Questa volta chiamò il Demone di Fuoco, quello che hanno visto Talak e Melandir. Il suo potere, però, non era ancora tale da poterlo controllare. Infine, quando questo era già sul punto

di distruggerlo, lo rispedì nel mondo degli Inferi. Questo è il significato di quell'urlo che proveniva dal giardino della casa.
"Qui Sagoth non era riuscito a impossessarsi della Spada e dello Scettro. Quanto deve averli temuti! Entrambi, però, erano andati perduti. Ral ora conosceva la sua identità, ma non poteva arrecargli alcun danno, poiché adesso il suo potere, nel corpo che aveva occupato, era quasi completo. Penso che gli ultimi barlumi della coscienza di Filindrin siano giunti fin qui nel Castello di Ghiaccio, dove Sagoth trattò tutti i suoi amici come nemici ed influenzò suo figlio instillandogli il terrore nella mente. Ricorderete come il corpo di Filindrin a un certo punto abbia perso le forze ed egli sia svenuto. Fu allora che la sua mente divenne pienamente preda di Sagoth.
"Fu proprio la sua stessa arroganza a causare la sua rovina. Il mattino della vittoria che aspettava di conseguire, chiamò se stesso col nome di Sagoth, Figlio del Mattino. Così era stato chiamato all'alba del mondo, quando fu il primo essere creato. Talak udì il nome di Sagoth, ma Sagoth era sicuro della sua vittoria, e scaraventò da parte il ragazzo con disprezzo. Lo colpì, ma non lo uccise. Nella sua alterigia, non pensò che noi potessimo costituire un pericolo quando affrontò Ral sul campo di battaglia.
"Il fuoco del mio Scettro consumò allora il suo corpo al di là delle possibilità di sopravvivenza di qualsiasi mortale. Ma Sagoth in quel corpo possedeva l'anima di Filindrin. Non volle lasciare che quest'anima perisse. Ricostituì il suo corpo risorgendo dalla morte, com'era già avvenuto una volta, e mosse contro di noi. Quindi Sagoth dovette affrontare la Spada del Fato, che l'aveva già un tempo scacciato dal mondo. Tuttavia il potere della Spada sembrò essere svanito. Tutti gli elementi dell'enigma portavano alla Spada, eppure la risposta è stata differente.
"L'enigma è più grande di quanto non avessi pensato. Entrambe le Spade sono tornate nel mondo. La Spada della Morte è stata la

causa della fine della sua precedente padrona, Ral. Ma la Spada del Fato non ha avuto potere su Sagoth. La storia delle Spade e degli Uomini che le posseggono non è finita qui. Questo non è che l'inizio.
"Così alla fine è stato Arnorin, lo Scettro Mortale, a uccidere Sagoth. Esso procura la morte definitiva. Ha liberato l'anima di Filindrin dalla schiavitù di Sagoth. Ha distrutto il corpo nel quale Sagoth si era incarnato. Ha frantumato la sua immagine di potenza e terrore e l'ha dispersa ai venti del mondo, ridotta in polvere. Se non è stato completamente sconfitto gli ci vorrà comunque moltissimo tempo per ricostituire il suo potere.
"E così, la Cerca alla quale Selenthoril vi ha inviati non stata vana. Lo Scettro di cui vi ha mandato in cerca si è infine rivelato l'unico oggetto in questo mondo che fosse in grado di sconfiggere Sagoth. L'uomo che ha trovato lo Scettro era anche uno dei pochi che potesse reclamarlo e rimanere in vita. Poiché egli recava con sé la Spada del Fato che gli ha dato la vita. Senza Selenthoril, presto Sagoth sarebbe uscito potente e invincibile dalla terra di Aldel Mora, di gran lunga più terribile di quanto non lo fosse stata Ral".
— Resta sempre Selenthoril — disse Talarnidh. — Ha ancora mia sorella Elandril, ed è in possesso dello Scettro Spirituale.
— E non deve più temere Ral — aggiunse Karandar.
— Ma è ancora prigioniero, e tale rimarrà — rispose Eldhoril. — Non costituisce un pericolo per noi e per il mondo, così come non lo è stato in questi ultimi mille anni.
— Devo tornare da lui — disse Talarnidh
— Perché? — domandò Eldhoril.
— Per vendicare mia madre — rispose Talarnidh. — E per mia sorella, che è ancora in mano sua.
— Sì, è un motivo sufficiente — rispose lo Stregone.
— Torneremo tutti con voi — disse Melandir. — Ci ha mandati alla ricerca dello Scettro Mortale, e lo Scettro Mortale deve giungere a

lui.
Erathrir volse lo sguardo verso Talarnidh.
— Intendete ucciderlo? — disse.
— Sì — rispose Talarnidh.
— Nonostante abbiate lo Scettro Mortale, troverete difficile ucciderlo, per motivi che non potete neanche immaginare — disse Eldhoril. — Ma adesso basta. Non parlerò più per enigmi come Dagdaloun. Avete ragione. Dovete tornare a Misen Tairail. Ma questa è un'altra storia, e un'altra Cerca. Per ora rimarrete con me!
— È giunto il tempo del Fuoco di Ghiaccio — disse Whirrirrish.
— È il tempo in cui tutte le creature del ghiaccio escono dai loro bozzoli — disse Safaarasaa.
— Venite, andiamo con loro e gioiamo insieme — disse Eldhoril. — È la loro Festa, quella in cui si bagnano nel Fuoco di Ghiaccio e sciolgono le ali, e diventano liberi.
— Mi ricorda un'altra Festa — rispose Talarnidh — in cui sono stato coperto dal Fuoco e una voce mi ha chiamato. Era la voce di Selenthoril. Da allora non sono mai stato libero.

In alto, sopra la distesa di cristallo, un falco volteggiava con ali stanche. Per molto tempo era rimasto a guardare. Prima di allora aveva percorso molta strada attraverso la neve e la tempesta dalla lontana Nyaroth Khrathril, su a nord. Era uno degli Uccelli Sapienti, ed era stato inviato da Selenthoril. Aveva assistito a tutta quella guerra e alla caduta di Ral. Aveva visto anche gli altri avvenimenti occorsi sul campo di battaglia. «Portami notizie sullo Scettro» gli aveva detto Selenthoril. Ora voltò nuovamente verso nord, per riferire quelle notizie a Selenthoril, che aspettava.

Il Castello
di Selenthoril
su Nyaroth Khrathril
Spada
del Gigante
MISEN TAIRAIL
Saguefan
GAUR
IACHAD
Le Terre Deserte
e parte della Foresta
degli Incantesimi
Terre Deserte
di SART EMIG
La Via Comune
Belengar
Mare della Maledizione
Strada nel Nulla
ITHIAZ
KEIDEN
Sale di Iroi
Girindhouz
Kruakh
Casa
nella Foresta
Crocevia
di Takunan
Thulgarn
Pozzo degli Uomini
Pipistrello
FORESTA DEGLI INCANTESIMI
Castello di Ghiaccio
di Eldhoril
Strada del Sud
Radura Spoglia

Appendice
La Conta degli Anni

Il Tempo prima del Tempo

Nel Tempo prima del Tempo c'era Zehrvan, al di fuori della realtà e increato. E Zehrvan volle che lo spazio fosse distinto da lui, e questo assunse la forma dell'Uovo Cosmico. In esso c'è l'Albero della Vita, e sulle sue radici e i suoi rami ci sono i Sette Mondi. Su questi mondi dimoravano molte creature, e fra queste gli Elfi. Ovunque c'era il Caos, e il Tempo non esisteva.

Primo Eone - *Eone degli Eterni*

Zehrvan, per suo capriccio, decise di creare l'Ordine e l'Equilibrio. Fu così che il Vento del Tempo soffiò da lui. il quale era il Tempo Illimitato. Tutto ciò che era stato creato passò attraverso la Soglia del Tempo. Da allora tutte le creature danzano alla musica silente del tempo. Fu allora che i Mendoral vennero al mondo. Essi sono i mitici ramoscelli dell'Albero della Vita spezzati dal Vento del Tempo, e anch'essi possono accordare la vita. Il più grande tra loro era Lord Mendra. Molti esseri viventi furono cambiati dal Vento del Tempo, e le Fate vennero separate dagli Elfi, e la morte fece il suo

ingresso nel mondo.
Zehrvan creò i due grandi Dèi. Questi erano Yazdan e Dahak. Ognuno di essi aveva grandi poteri ed era nemico dell'altro, ma non sarebbero stati nulla senza l'esistenza dell'altro. Nell'Alto dei Cieli, scintillante e cristallino, Yazdan il Dio dimora in solitudine, e sotto i Cieli c'è il Sopramondo. Retto dai rami centrali dell'Albero della Vita, equidistante fra Yazdan e Dahak, c'è il Mondo di Mezzo, il più esteso fra i mondi, chiamato anche Tharang. Sotto di esso c'è il Sottomondo, dimora dei morti, e più sotto ancora c'è l'Inferno. Ancora più in basso c'è l'Inferno più Fondo, nel quale Dahak il Dio dimora in solitudine, un pilastro di nera ossidiana, ed egli è la Mola del Tempo.
Questi erano i Sette Mondi di Faerie, primogeniti fra tutti i mondi. Ma Yazdan e Dahak erano separati l'uno dall'altro, poiché entrambi avevano grande potere. Nonostante fossero confinati ognuno nel proprio mondo, tuttavia ogni Dio aveva un Avataro, e questo poteva percorrere tutti i mondi in sua vece. L'Avataro di Dahak, il primo creato il primo giorno dello scorrere del tempo, era Sagoth, Figlio del Mattino. L'Avataro di Yazdan era Tyrvaz. E così, dall'ordine che era stato creato, tornò il caos, e vi furono guerra e distruzione. Poiché gli Avatari si combattevano attraverso i mondi, ma soprattutto a Tharang, il Mondo di Mezzo. E il sangue brillava alla luce immutabile dell'Uovo Cosmico.
Lo splendente mattino della creazione finì per sempre quando Dahak usò tutto il suo potere per impossessarsi della luce dell'Uovo Cosmico. Sebbene fosse riuscito ad impadronirsene, non riuscì mai a nutrirsene, e la luce brillava attraverso la sua tenebra. Poiché nell'ordine di tutte le cose la luce è opera di Yazdan il Buono. E così, nell'Inferno più Fondo, Dahak costruì degli involucri in cui imprigionare la luce, e costruì ventisette uova più piccole in cui pose la luce dell'Uovo Cosmico che aveva oscurato. Poiché, sebbene non potesse abbandonare l'Inferno, più Fondo, Dahak

aveva deciso che Sagoth, il suo Avataro, potesse usare il potere delle uova minori per trionfare su Faerie. Come un Dio Sagoth usò la luce dell'Uovo Cosmico per generare altre creature, esseri pensanti nati dal male, Folletti e Troll, e altri esseri che dimoravano nell'oscurità. Poiché la luce usata per la loro creazione era maledetta nella sua stessa essenza.
Fu questo il lungo e terribile periodo chiamato la Grande Tenebra, durante il quale Sagoth regnò potente sui mondi, e il male camminava fra le ombre. Così fu che l'Albero della Vita avvampò nel fuoco di Zehrvan, affinché tutta la creazione non perisse nel lungo freddo.
Infine Tyrvaz, l'Avataro di Yazdan, cominciò la sua ricerca e percorse da solo tutti i mondi oscurati, raggiungendo di nascosto l'Inferno più Fondo. Dahak avvertì la sua presenza. Ma Tyrvaz, potente nella sua grandezza, fece girare le ruote di diamante, e dalla Mola del Tempo si alzarono scintille di fiamma e fuoco, e una tenue luce nella tenebra più fonda. Dahak si spaventò di tutto quel tumulto e Tyrvaz riuscì a fuggire. Ma egli portò via con sé quelle uova che erano ancora rimaste, e con esse fece ritorno nell'Alto dei Cieli.
Allora Yazdan prese la più grande delle uova di luce e l'aprì sulla Volta del Cielo. La luce e il calore caddero dall'Uovo Cosmico. E la speranza fece ritorno. Ma la luce era molto minore di prima. I mondi più bassi erano rimasti immersi nelle tenebre, e così parte del Mondo di Mezzo, tranne quando il Dio usava tutto il suo potere e la luce riusciva a pulsare più lontana dal guscio vuoto dell'Uovo Cosmico. Allora Yazdan decise di portare luce e calore a tutto il Mondo di Mezzo. Con le uova minori e la Luce Cosmica in esse contenuta fece i soli e la luna, affinché questi attraversassero i cieli dei mondi. Così a Tharang si alternarono il giorno e la notte in cicli regolari, e da allora questo fu sempre visto come un segno a memoria della guerra tra Tyrvaz e Sagoth. Ma nell'Inferno e

nell'Inferno più Fondo non brillano i soli o la luna. Nell'Inferno, Sagoth ha posto fuochi che bruciano eterni in pozzi fiammeggianti, e solo la loro luce brilla rossa nella notte eterna.

Secondo Eone - *Eone degli Uomini*

Sebbene la tenebra fosse terminata, Faerie veniva ancora saccheggiata da Sagoth e dai suoi schiavi. Allora Yazdan decise di creare un luogo che fosse al riparo dal Male. Per mezzo della luce dell'Uovo Cosmico e del potere demiurgico che risedeva dentro di sé creò le stelle e il firmamento, i Mondi Esterni al di fuori dell'Uovo Cosmico, laddove prima c'era stato solo il Vuoto. Egli li fece maestosi, e stelle e pianeti erano innumerevoli, e grande la loro gloria e maestà, e il Dio si rallegrò per ciò che aveva creato. Ma anche allora, al di là delle lucenti nebulose, c'era l'Oscurità Esterna, e in essa esisteva il solo Zehrvan.
Allora Tyrvaz prese le ultime fragili uova di Luce Cosmica. E scese nel Giardino dell'Eternità che cresce intorno al tronco dell'Albero della Vita nei Mondo di Mezzo. Egli ruppe le due uova rimaste l'una contro l'altra, e da esse sprigionò una luce che cadde in fontane di rugiada lucente. Da quella luce furono generati Ask, Padre di Tutti ed Embla, Madre di Tutti. E dalla loro unione vennero generati altri della loro razza, Uomini e Donne in egual numero. Fu questa la Stirpe Originaria degli Uomini, ed essi salparono su Navi Dorate attraverso i Mari della Separazione verso i Mondi Esterni che il loro Dio aveva creato per loro nell'oscurità illuminata dalle stelle, in cui il Tempo era più lungo e fluiva più lento.
In quei giorni venne alla luce a Tharang, il Mondo di Mezzo, anche la Seconda Stirpe degli Uomini. Essi erano stati generati dalla Luce Cosmica caduta sulle rive senza che alcuno l'avesse vista. Col passare degli anni essi si diffusero sulle terre e popolarono molti luoghi a Tharang.

Dapprima Tyrvaz fu all'oscuro di questi avvenimenti, poiché si era recato nei Mondi Esterni che aveva percorso con la Stirpe Originaria. Egli li aveva aiutati a erigere città di torri, e splendenti saloni, e rigogliosi giardini. In quei mondi fu quindi il paradiso, e il Male non era conosciuto. Per molti anni di quel tempo che scorreva lento Tyrvaz dimorò in quei mondi, e intanto Sagoth era nell'Inferno, lontano dalla luce dei soli che Yazdan aveva creato e che egli detestava. Ma le creature generate da Sagoth ancora erravano numerose, e la guerra nel Mondo di Mezzo non aveva fine.
Allora lo stesso Sagoth, in tutta la sua panoplia, fece ritorno sul Mondo di Mezzo. Portò fuoco e massacri, e molti si piegarono a lui per la sua potenza. Lungo fu il tempo del suo trionfo prima che Tyrvaz facesse ritorno dai Mondi Esterni. E allora fu nuovamente guerra fra gli Dèi, più intensa e disastrosa che mai. Molte delle razze del mondo si estinsero, e sulla terra devastata erravano le Bestie dei Cieli e degli Inferi. Persino nel Sottomondo, dimora dei morti, e nel Sopramondo, c'erano paura e tumulti, e le bestie di luce e di tenebra percorrevano i mondi.
Allora Zehrvan uscì dalle ombre del suo essere, e gli Dèi tremarono. La Mola del Tempo, che era Dahak, crepitò nel suo travaglio, e la Roccia dei Secoli, che era Yazdan, si scosse nei Cieli. Allora Zehrvan rise, ed esiliò gli Dèi Tyrvaz e Sagoth nei Mondi Esterni, affinché Faerie potesse nuovamente essere libera, e il potere divino venne loro sottratto. Questo fu il Bando di Zehrvan.

Terzo Eone - *Eone della Pace di Zehrvan*

Zehrvan l'Ignoto evocò lo Spirito della Natura, e giunsero i Cavalieri con il Cacciatore, ed essi erano la Caccia Selvaggia. Zehrvan parlò, ed essa fu al suo servizio. Da allora, attraverso i secoli, essa caccia le Bestie dei Cieli e degli Inferi, e ovunque essa

cammini i confini del mondo di Tharang vengono scossi. Dopo che le bestie furono cacciate dal Mondo di Mezzo e gli Dèi esiliati, a Faerie fu la pace. I conflitti e le sofferenze non cessarono, ma ogni uomo era adesso padrone di sé, e libero una volta di più di costruirsi il proprio destino. Questa fu chiamata la Pace di Zehrvan.
Nei Mondi esterni, che Zehrvan non aveva creato, la pace, al contrario, non esisteva, poiché in essi dimoravano Sagoth e Tyrvaz, e sempre questi erano in guerra l'uno con l'altro, e Zehrvan si curò poco di loro.
Molto a lungo durò la Pace di Zehrvan a Faerie, e lunghi furono gli anni di Zehrvan il Dio. E dopo questi lunghi anni avvenne la Metamorfosi di Zehrvan, della quale raccontano i dotti. Così avvenne che Zehrvan giunse nel mondo sotto spoglie umane, e alcuni lo chiamavano Matti il Sapiente, e altri lo chiamavano Mat il Folle. Poiché Zehrvan, il Dio, si era incarnato e dimorava nel mondo.

Quarto Eone - *Eone degli Dèi Mortali*

La pace di Zehrvan continuò, ma ora Zehrvan si era fatto di carne e sangue. Ancora Sagoth e Tyrvaz si combattevano nei Mondi Esterni e nelle vastità del vuoto lontani da Faerie. Vi erano coloro che pensavano che Zehrvan il Dio avrebbe assunto nuovamente la sua divinità, ma così non fu. Allora, col passare degli anni e dei secoli, Dahak si mosse, pensandosi al sicuro. Si protese oltre l'Inferno più Fondo e riportò a sé quella parte di sé che era Sagoth, e Sagoth riprese dimora nell'Inferno. Fu questa la fine del suo esilio nei Mondi Esterni, poiché Zehrvan il Dio non era più. Ma Sagoth non poté tornare nel Mondo di Mezzo, poiché il Bando di Zehrvan non era mutato. La Caccia Selvaggia era ancora a guardia dei confini del mondo, e Sagoth, Avataro di Dahak, non poteva entrarvi.
Allora fu fatto scendere nell'Inferno un uomo e portato al cospetto

di Sagoth. E Sagoth possedette quest'uomo e fece suo quel corpo. Così Sagoth, l'Uomo, salì a Tharang, e la Caccia Selvaggia non badò alla sua venuta. Egli acquistò allora molto potere nelle fredde Terre Settentrionali. Su un'isola dell'Oceano Settentrionale si insediò possente in una terra chiamata Aldel Morn. Da questo luogo malvagio sprigionò il Male, e il Male tornò nuovamente a Tharang, e con esso la guerra.
Allora Tyrvaz fece ritorno nell'Alto dei Cieli, ove tutto letizia, e fu uno con Yazdan. Ora, anche nell'Alto dei Cieli, in cui Yazdan dimora in solitudine, i verdi germogli dei rami più alti dell'Albero della Vita si stendono verso la luce più chiara dell'Uovo Cosmico. Sulle loro punte sbocciano fiori iridescenti, i fiori di gemma, e in essi sono i semi della vita, i semi alati dell'Albero della Vita. Yazdan prese questi semi e con i suoi poteri li mutò. Mutò i fiori amaranto, ed essi presero la forma di coppe di cristallo multicolore, e la luce era in esse. E nei Cieli un bambino nacque da una vergine, e lo Spirito di Tyrvaz si incarnò in quel bambino, e il bambino divenne un uomo, e questi era Tyrvaz, l'Uomo. Tyrvaz l'Uomo discese dal tronco dell'Albero della Vita e giunse nel Giardino dell'Eternità. Con lui recò i semi dell'Albero della Vita, che portavano il respiro del pensiero di Yazdan, e anche i fiori di gemma. Attorno al suo capo volavano gli Uccelli del Paradiso, che allietano il Dio nell'Alto dei Cieli.
Venti semi piantò, ed essi provenivano dai rami più alti dell'Albero, dove questo e l'Uovo Cosmico si incontravano. Da essi fiorirono i Re e le Regine dei Peiri, e primi fra questi erano l'Alto Re e la sua Regina. A ciascun Re e a ciascuna Regina vennero dati altri mille Semi della Vita. Da essi fiorirono i progenitori di tutti i Peiri, l'Alta Stirpe del Mondo di Mezzo, simili agli Uomini, immortali come gli Elfi, ma né Uomini né Elfi. Questi furono i Peiri che nacquero dai Semi della Vita nel suolo del Giardino dell'Eternità in quel Primo Giorno di tanto tempo fa, e un altro degli Eoni di Faerie ebbe inizio

con la loro venuta.

Quinto Eone - Eone dei Peiri

Prima Era — Era dell'Alto Regno. In quel Primo Giorno Tyrvaz diede a ogni Re e Regina un fiore di gemma. La luce di ogni gemma era multicolore, e da esse emanò una luce incandescente nel crepuscolo, la luce dei cieli in terra, simile a una fontana scintillante d'argento. E i Peiri lo chiamarono Fuoco Reale. I Peiri conservarono quel fuoco magico e racchiusero la sua luce perenne nei fiori di gemma, ed essi brillavano come lanterne che balenavano nella notte senza mai estinguersi; e questa divenne la Festa delle Lanterne. L'Alto Re venne incoronato dalla mistica fiamma. Al dito di costui, Tyrvaz l'Uomo infilò l'anello che egli stesso portava, e questo divenne l'anello dell'Alto Re, simbolo dell'Alto Regno.
Tyrvaz allevò i Peiri nel Giardino dell'Eternità, ed essi crebbero forti e numerosi, e giunsero a Tharang e costruirono città e fondarono regni. Allora Sagoth si preoccupò del loro crescente potere. Li adulò con mielose parole come aveva fatto con i progenitori degli Uomini. Ma i Peiri erano stati creati dal potere di Yazdan, che è il Bene, ed essi disdegnarono le parole di Sagoth, Figlio del Mattino, Dio del Male Incarnato. I Folletti mossero contro di loro, e l'Alta Stirpe sconfisse le armate dei Folletti e crebbe sempre più forte. Sagoth dovette ritirarsi sempre più lontano, fino a dover esercitare il suo potere nelle sole roccaforti nel nord. Lì rimase in attesa, impotente spettatore, mentre l'Alto Regno dei Peiri, il Reame di Wenyaltrir, portava ovunque la pace.
Questa fu la prima età del rigoglio dei Peiri. Ultimi nati nel mondo, si deliziavano di esso e di tutti gli esseri viventi, e in essi non era il peccato. Parlavano con i popoli più antichi, e da essi apprendevano, e ad essi insegnavano. Grande era la loro amicizia

con gli Elfi, nati nel Tempo prima del Tempo. Molti anni di pace trascorsero in letizia e le ombre scomparvero dal mondo.
Ma, nonostante la forza del suo odio, Sagoth rimase in attesa che venisse il suo tempo. Con un travestimento egli si recò nella Grande Foresta, dove l'Alto Re cacciava le bestie decadute di quegli anni remoti. Sagoth evocò il Segugio Infernale, che sorse dalle profondità degli abissi. Esso divorò l'Alto Re, e tutto il suo potere e la sua gloria non poterono nulla contro quella creatura, e scomparvero nella malvagità di quella bestia. Soltanto il suo anello rimase sul luogo in cui egli cadde, e grande fu il trionfo e grande la gioia di Sagoth, Figlio del Mattino.

Seconda Era - Era dei Nove Re

L'avvento del Segugio Infernale aveva risvegliato la Caccia Selvaggia che guardava i confini di Tharang dalle Bestie dei Cieli e degli Inferi. Il Cacciatore, i suoi Cani da Caccia e i suoi Cavalieri braccarono il Segugio, ed esso fuggì impaurito da loro e scomparve dal mondo. Ma Sagoth l'Uomo aveva ancora accresciuto la sua forza, poiché i Peiri, suoi nemici, erano confusi, ed egli si era preparato a lungo in previsione di quel momento. Così avvenne che egli scese contro l'Alta Stirpe, e fu la guerra, e il sangue scorse sotto il sole. I Peiri erano forti e combattevano coraggiosamente. Ma grandi furono le loro perdite. Fu quella una guerra combattuta molto a lungo, e sanguinosa, e le sorti della battaglia arridevano prima all'uno e poi agli altri, ma sempre la potenza di Sagoth aumentava, mentre quella dei Peiri s'indeboliva.
Al culmine della potenza di Sagoth, i Peiri, nella loro disperazione, si appellarono ai Mendoral, i mitici ramoscelli dell'Albero della Vita. Essi giunsero dai luminosi boschi e prati del Sopramondo, e dai Pascoli Celesti, e Lord Mendra era fra loro. Questi ricevette dai Re i fiori di gemma che Tyrvaz aveva dato loro al momento della

loro creazione, e in essi c'era il Fuoco Reale. Allora i Mendoral, unendo tutti i loro poteri, da essi crearono i Dieci Scettri del Potere. A ognuno dei Nove Re fu affidato uno Scettro. Il Decimo Scettro, generato dal fiore di gemma dell'Alto Re, rimase nel pensiero di Lord Mendra e non fu reclamato. Grazie a questi Scettri, gli Scettri di Wenyaltrir, la potenza di Sagoth venne in breve abbattuta, e la rovina di tutte le sue opere fu altrettanto vasta della loro creazione. E gli Scettri di Wenyaltrir uccisero Sagoth l'Uomo, il Dio Incarnato.
Allora i Nove Re costituirono i Nove Reami di Wenyaltrir ed esercitarono i poteri degli Scettri. Molti dei Mendoral fecero ritorno alle loro lontane dimore, ma alcuni di essi rimasero, e abitarono nei pressi della Grande Foresta e nelle terre occidentali, sebbene pochi uomini li abbiano mai visti e meno ancora conoscano gli incantesimi che le loro menti possono ordire. Così iniziò la seconda età del rigoglio dei Peiri, più grande che mai, ed essi regnarono sulle genti di numerose terre, e la terra fu pervasa della maestà della loro gloria.
Durante i molti e lunghi anni della gloria e della potenza dei Nove Reami, lo Spirito incorporeo di Sagoth si agitava nelle caverne di Aldel Morn. Infine esso trovò colui che cercava, un uomo sudicio e cencioso che malediceva la bontà poiché, nella sua indigenza, nulla di buono gliene era mai venuto. Sagoth entrò in lui e lo possedette, ed egli non oppose resistenza. Col passare degli anni Sagoth acquistò maggior forza, e lo spettro di quel dio divenne tutt'uno con la carne dell'uomo. Ma le sue armate di Folletti erano state sconfitte, e la sua antica potenza era da tempo svanita. Fu tuttavia a quel tempo che, in qualche modo, egli venne in possesso di un oggetto antico. Questo era il Metallo del Caos, che Zehrvan aveva portato con sé attraverso la Soglia del Tempo. Allora, nella grande fornace di Misen Tairail, Sagoth forgiò quell'acciaio opaco in una lama, e il calore liquefece la montagna e, dove questa era stata, ora si stendeva un lago. Mentre la impugnava, appena forgiata, le diede il

nome di Grenyorel, la Spada della Morte. Ma anche allora la voce di Zehrvan disse: «Il suo nome sarà Zaroq'ar, la Lama degli Dèi».
Così, come la potenza dell'Albero della Vita che risiedeva negli Scettri di Wenyaltrir forniva ai Peiri la sovranità, adesso gli antichi misteri del Tempo prima del Tempo venivano forgiati nella Spada della Morte, e Sagoth si nutrì del loro oscuro potere. Armato della Spada poté riprendere l'antica guerra senza fine, e più egli si faceva potente, più Wenyaltrir s'indeboliva. I Nove Re vennero incalzati, e i loro Reami si fecero sempre più esigui, e ovunque passasse Sagoth, il Detentore della Spada, erano fuoco e morte e rovina. Sebbene i Re si fossero appellati nuovamente ai Mendoral, anche il loro volere non poté nulla contro la Spada.
Così Lord Mendra fece ritorno nei Cieli. In mezzo a quella terra dorata c'era una grotta di cristallo, e lì, in un letto di fiori sempre freschi, riposava Tyrvaz l'Uomo, che un tempo aveva piantato i semi dell'Albero della Vita nel Giardino dell'Eternità. Lord Mendra lo chiamò ed egli si destò e si alzò dal suo letto, e il suo cammino fu cosparso di fiori. Allora Tyrvaz udì le grida dei Peiri alzarsi dalla terra, ma non poteva recarvisi immediatamente. Strani sentieri dovette percorrere, e poco si sa di essi. Ma quando giunse a Tharang, c'era una Spada nelle sue mani. Questo era il secondo dei Metalli del Caos. Nei Cieli egli aveva fuso quell'acciaio opaco, proprio come Sagoth aveva fatto ad Aldel Morn. Con esso egli aveva forgiato la Spada del Fato, gemella della Spada della Morte.
A Tharang egli giunse col nome di Talmond, "Signore della Luce" nella lingua dell'Alta Stirpe. Prese l'Anello del vecchio Alto Re e il Decimo Scettro dalla mente di Lord Mendra. I Peiri lo salutarono come loro Imperatore, e in quello stesso giorno, il primo dell'Impero, ricorreva anche la Festa delle Lanterne, e così il Secondo Avvento di Talmond fu celebrato insieme al Primo.

Terza Era - Era dell'Impero

Con grande gioia e con molti canti i Peiri salutarono il loro nuovo Imperatore, giunto ad essi dai Cieli. Le loro schiere scesero in guerra e le loro lance si mossero come le onde del mare, e i loro vessilli brillarono alla luce. Davanti a loro c'era sempre Talmond, la Spada del Fato in pugno, e con lui i Re di Wenyaltrir, con gli Scettri del Potere nelle loro mani. Così ebbe inizio la Guerra dei Cent'Anni, che durò da una Festa delle Lanterne a quella successiva. In quella guerra Sagoth e le sue creature vennero inesorabilmente respinti, poiché ora la vittoria era nei cuori dell'Alta Stirpe, e nessuno poteva contrastarli. Così Sagoth dovette ritirarsi nel suo antico covo, e nessuno dei suoi possedimenti gli rimase, poiché ovunque i Signori di Wenyaltrir erano vittoriosi.
In quel tempo Talmond, secondo il costume dell'Alta Stirpe, prese in moglie Delwen, Alta Regina dei Peiri, che doveva la sua vedovanza al Segugio Infernale. La loro primogenita fu una bambina, ed essi la chiamarono Lidhelm. Quando giunse il tempo della Festa delle Lanterne successiva all'avvento di Talmond, Lidhelm compiva tredici anni. Nell'oscurità della Festa, dopo la cerimonia del Fuoco Reale, uno straniero s'imbatté nella giovane Lidhelm nel bosco al limitare della nuova città che Talmond stava costruendo. Laggiù egli violentò e mise incinta la fanciulla, in questo modo maledicendola. Le sue grida giunsero a Talmond, ancora avvolto dal fuoco inestinguibile delle Lanterne e, nella luce argentea di quelle fiamme, egli vide violentare la sua primogenita.
Le Spade sguainate, Sagoth e Talmond combatterono, lama contro lama, Spada del Fato contro Spada della Morte. I giorni si susseguirono, ed essi continuarono a combattersi, ed erano sempre pari. Allora Eldhoril lo Stregone e gli altri Re dei Peiri circondarono quella radura. Tutti insieme liberarono la potenza degli Scettri di Wenyaltrir. Essa si abbatté sull'uomo in cui dimorava l'anima di Sagoth, ma venne respinta contro gli stessi Re e immediatamente controllata. I Re urlarono per il tormento, e

l'armonia degli Scettri venne infranta, e gli Scettri ne uscirono mutati e indeboliti. Poiché adesso, di fronte a loro, non c'era più un semplice Uomo, ma lo stesso Sagoth, Principe delle Tenebre, Figlio del Mattino, Avataro di Dahak, Dio in Terra.
Così Sagoth infranse il Bando di Zehrvan. Ma non vi fu tempo sufficiente perché la Caccia Selvaggia si risvegliasse e ne andasse alla ricerca. Talmond roteò la Spada del Fato e con essa colpì Sagoth il Dio. Poiché anche Wenyorel era una Lama degli Dèi. Fuori dal Mondo, e fuori da tutti i mondi, l'anima di Sagoth fuggì urlando, e fu recata nell'Oscurità Esterna, lamentandosi nella prigionia del Ghiaccio Eterno. Laddove era stato il Dio era rimasta Grenyorel, la Spada della Morte.
Per mezzo di incantesimi e sortilegi, la Spada della Morte venne sigillata nel suo fodero in gran segreto, di modo che nessuno mai potesse più sguainarla. Lidhelm portava in grembo il figlio di Sagoth, e anche questo fu tenuto segreto. Il bambino le fu tolto, e pochi conoscono questa penosa storia. E Lidhelm crebbe nell'amarezza di questo suo destino. Insieme al suo odio per Sagoth che l'aveva violentata si aggiunse un nuovo odio, quello per Talmond, il suo stesso padre, e per tutta la Razza dei Peiri, la sua stessa gente. Così il seme della sventura venne sparso all'inizio dei Grandi Anni dell'Impero. Venne costruita Werendilren la Dorata e divenne la nuova capitale dei Peiri, che in precedenza era stata Sarras. L'Impero fu ancora più esteso di quanto mai lo fossero stati tutti e nove i regni, e il suo nome fu Telmirandor, detto anch'esso il Dorato. La pace era tornata nel mondo e i Folletti e le altre creature generate da Sagoth erano deboli. Questi si nascosero nel folto delle selve più scure' e sui colli dimenticati, tremando allo squillare delle trombe di Telmirandor. Persino le stesse fortezze di Sagoth vennero espugnate e ripulite. Molti e molti anni di splendore e prosperità passarono, e sembrava che l'equilibrio si fosse per sempre inclinato dalla parte del bene.

In tutti quegli anni, l'amarezza di Lidhelm continuò ad aumentare. Ella venne a sapere della Spada della Morte, la spada del suo seduttore. Scoprì il suo nascondiglio e apprese come trarre potere da essa. Il rituale era turpe, ed ella si immerse sempre più nella malvagità di Sagoth. Ma non seppe mai come estrarre la Spada dal suo fodero. Un nuovo figlio, Talmoran, nacque da Talmond e Delwen. Sua sorella Lidhelm cominciò a odiarlo dalla nascita. In gran segreto, ne causò la morte. La tristezza s'impadronì di Talmond e sua moglie. E il male, insidioso, cominciò a crescere e a propagarsi.
L'opinione di Lidhelm era adesso tenuta in alta considerazione nei consigli dei Peiri, ed ella era bella e maestosa come una regina, saggia ed erudita. Ma ogni volta i suoi consigli suscitavano dissensi e conflitti. In seno a Telmirandor, la serpe mordeva incessantemente. Loro sbiadì e le ombre si fecero più lunghe. L'Alta Stirpe cominciava il suo declino, sebbene pochi riuscissero ad avvertirlo in mezzo a tutto quello splendore. Innumerevoli secoli passarono, e nacquero sempre meno bambini. Qualcuno fra i Peiri e molti fra gli Uomini divennero seguaci di Lidhelm, e anche i più grandi e nobili fra essi vennero ingannati dalla malvagità del suo cuore.
Infine ella calò la maschera. Si chiamò coi nomi di Dea Potente e Regina della Luna, e la sua gente si inchinò a lei e la adorò, poiché ella era divenuta ciò che Sagoth stesso era stato. La sua ribellione scosse gli animi di tutta Telmirandor. S'impadronì della Luna che Yazdan aveva creato, e ne distorse la luce e la forma, cosicché da quel giorno l'astro assunse strane forme che tormentarono la notte di Faerie. Inoltre, ella ne soggiogò al suo potere gli abitanti. Per mezzo di incantesimi blasfemi ella li mutò negli Oscuri Signori. Questi divennero i suoi amanti, che dovevano unirsi a lei nella Morte d'Amore per rinnovare la loro esecranda immortalità. I Peiri la chiamarono Ral, che significa Strega, e Ral ella divenne, Ral,

Regina delle Streghe.
Ma i suoi poteri non erano sufficientemente grandi. Quando giunse a Tharang recando con sé la Spada inguainata, venne sconfitta dal potere degli Scettri. Gli Oscuri Signori fuggirono nel Sottomondo e lì aumentarono il loro potere, sebbene qualcuno di loro fosse rimasto fra le bianche pianure della Luna o negli antichi luoghi di Sagoth, nelle Terre Settentrionali. La stessa Ral venne catturata e imprigionata nella Torre della Spada a Werendilren. Il tempo passò. Un altro figlio, Talarnidh, e una figlia, Elandril, nacquero a Delwen e all'Imperatore. Ogni cento anni, durante la Festa delle Lanterne, Ral veniva condotta al cospetto di Talmond, e questi le chiedeva di pentirsi. Dodici volte ella lo maledisse sputandogli addosso, ma la tredicesima ella pianse e si inginocchiò implorando il suo perdono. Con gioia glielo accordò, e Ral divenne nuovamente Lidhelm.
Come pegno del suo pentimento, Lidhelm promise di riportare gli Scettri di Wenyaltrir alla loro perduta grande armonia di potenza, che era stata rotta quando Sagoth il Dio era giunto a Faerie. Tutto ciò ella avrebbe potuto fare grazie alla grandezza dei poteri magici che aveva assunto, e così tutti i suoi errori sarebbero stati vanificati. Dolce era la sua voce, ed ella rifulgeva di bellezza quando parlava dei giorni che sarebbero venuti quando tutto il male fosse stato spazzato via. I Signori di Wenyaltrir le prestavano ascolto. Ella ordinò loro di unire gli Scettri a formare una grande corona, e di piazzare questa su di un trono in un'alta torre. Colui che si fosse seduto su quel trono avrebbe così potuto dominare gli Scettri col pensiero, e il loro potere sarebbe tornato integro, uniti nella Corona di Telmirandor. E così, a Werendilren la Possente, si iniziò la costruzione della Torre della Corona, e molti oggetti rari e preziosi vennero recati alla città per la sua costruzione.
Ma il pentimento di Ral era completamente falso. Lidhelm non era affatto tornata. Vi era solo Ral. Ral si sarebbe seduta sul trono della torre, Ral avrebbe esercitato il suo potere sugli Scettri, Ral avrebbe

cinto la Corona. In gran segreto richiamò gli Oscuri Signori e le sue roccaforti vennero ricostruite. Gli Oscuri Signori regnavano nuovamente ad Aldel Morn. Di nascosto ella si recò da loro, ed essi si unirono a lei nella Morte d'Amore affinché non perissero, poiché la loro immortalità stava già declinando. La grande Corona era quasi completata quando Eldhoril sorprese Ral in turpe abbraccio con la Spada inguainata di Sagoth, attingendo da essa nuova forza. Eldhoril aveva sempre nutrito dubbi sul suo pentimento. Ora che sapeva la verità, Ral fuggì da lui. Ma fuggì nella Stanza del Trono, la Stanza della Corona. Lì Ral, la Regina delle Streghe, sedette sul trono di Talmond e reclamò la Corona per sé.
Talmond ed Eldhoril giunsero in quel luogo in cerca di Ral, e lì la videro in tutta la sua gloria e maestà, seduta sul trono. E la sua mente reggeva il potere degli Scettri, uniti nella Corona. Talmond l'Imperatore sguainò la Spada del Fato e la diresse contro Ral. La Dea Potente usò tutto il potere degli Scettri. Enorme era questo potere, reintegrato e unito. Enorme fu la rovina che portò. Nella sua furia, l'odio di Ral si scatenò contro Talmond e contro la città dei Peiri e i suoi abitanti. Werendilren la Potente e la Dorata fu rasa al suolo. A migliaia i Peiri vennero uccisi, annientati da mille diverse morti atroci. E tutti i loro Re perirono con loro, con la sola eccezione di Eldhoril. Sebbene il potere degli Scettri e la terribile rabbia di Ral si fossero scatenati su tutta quella terra, nell'occhio del ciclone la Torre della Corona e la Stanza del Trono erano ancora integre. E lì nella polvere giacevano gli Scettri di Wenyaltrir, immobili nel luogo in cui erano caduti dalla Corona, dalla quale si erano nuovamente divisi. Lì nella polvere giacevano Eldhoril, il Re e Talmond, l'Imperatore. E lì nella polvere giaceva Ral, poiché la sua forza non era tale da poterle permettere di maneggiare gli Scettri di Potere.
Quando i tumulti si furono acquietati e le grida dei colpiti si spensero nell'immobilità dell'aria, i membri della Sacra Compagnia

giunsero alla Torre. Presero il loro Imperatore, poiché, sebbene egli respirasse ancora, essi capirono che stava morendo. E coprirono il corpo di Eldhoril e io portarono via, poiché sembrava già morto. Anche gli Scettri vennero portati via da quel luogo maledetto. Ma il corpo di Ral lo lasciarono laggiù.
Morente, Talmond l'Uomo fu recato nelle Stanze Mortuarie. Con lui portarono anche Eldhoril il Re, e questi era stato collocato fra gli altri Re dei Peiri, e tutti questi erano morti. L'ultima cosa che l'Imperatore fece fu di affidare i Nove Scettri ai Nove Guardiani. I Guardiani e i Signori di Wenyaltrir uscirono da quel luogo e attraversarono le rovine, e Talmond non fu mai più visto nel mondo, e l'intera Werendilren morì con lui.

Quarta Era - Era della Rovina

Ral, la Strega, non era morta come la Sacra Compagnia aveva pensato. Si risvegliò nella Sala del Trono vuota in mezzo alla distruzione che lei stessa aveva seminato. Guardò fra le guglie cadute e pianse, poiché era pur sempre una dei Peiri, e Werendilren la Dorata era caduta. Guardò fra le guglie cadute e rise, poiché la sua vendetta era compiuta. Quindi esaminò la sua situazione. Mediante la sua Voce da Strega chiamò a lei gli Oscuri Signori. Noncurante del pericolo, corse fra le rovine della città decaduta. Ansiosa e timorosa, si arrampicò e frugò tra le macerie della Torre della Spada. E lì ritrovò la Spada della Morte.
Quella notte gli Oscuri Signori si scagliarono contro i superstiti dell'Alta Stirpe di quella città massacrandoli. Quella notte l'Impero di Telmirandor venne frantumato. Gli Oscuri Signori trionfarono in onore della loro Dea Potente. I sopravvissuti dei Peiri scapparono come meglio poterono attraverso le rovine, ma i nuovi Guardiani degli Scettri erano ancora in vita, e così Delwen l'Imperatrice e i suoi figli, Talarnidh ed Elandril.

L'Impero di Telmirandor non cadde in un solo giorno quando Werendilren la Dorata venne rasa al suolo. Negli antichi Reami vi furono lunghe battaglie quando gli Oscuri Signori giunsero in tutta la loro gloria. Ma i Re erano morti e gli Scettri perduti. Nuovi regni guerrieri erano sorti, composti da uomini ben felici di affrancarsi dal dominio dell'Alta Stirpe. Piccoli imperi crudeli nacquero dalle rovine del vecchio Impero. Città di Folletti crebbero come larve fra le rovine delle città dei Peiri, e i Folletti, le creature maligne, e i guerrieri dei nuovi regni, tutti in qualche misura servivano gli Oscuri Signori, ed essi servivano Ral.
Nulla rimase nelle Terre Settentrionali della potenza e del dominio di Telmirandor, e gran parte dell'Occidente era desolato e occupato in conflitti interni. Nel Sud, ancora resistevano alcuni dei Peiri di un tempo, insieme agli Elfi e a pochi Uomini fedeli, e altre razze ancora. Ricostruirono quanto poterono fra lo splendore decaduto, e i Folletti e gli Oscuri Signori non riuscirono mai ad aver pieno potere su di loro. Di queste genti il più potente era Parvaloril, Re di Morena, che aveva fatto ritorno a Morena, e lì il suo regno era sopravvissuto. Alcuni fra i Peiri erano rimasti nel devastato Occidente, in cui le battaglie più coraggiose vennero combattute. Fra essi c'era Talarnidh, figlio dell'Imperatore. Ma molti dei Peiri erano fuggiti da Tharang e si erano rifugiati nel Sopramondo, e quelli rimasti erano pochi. Questi furono i grandi anni di trionfo per Ral, la Regina delle Streghe, la Dea Potente.
Per cinquemila anni Ral mantenne la supremazia. Per quattromila di quegli anni Eldhoril il Re, Stregone di Wenyaltrir, giacque come morto nelle camere mortuarie dei Peiri. Ma egli non era morto. Nel frattempo Niaherz, l'Oscuro Signore, aveva tradito la sua Dea e aveva rubato lo Scettro Spirituale al suo Guardiano per dimorare, con le sembianze di Banatem, ultimo degli Alti Stregoni, insieme a Delwen ed Elandril, nel Sottomondo. Eldhoril, intanto, aveva ritrovato il suo Scettro, quello Elementale, e aveva cominciato ad

andare in cerca dell'Imperatrice e di sua figlia. A lungo le cercò, e infine le trovò nel palazzo fantasma di Banatem. Ma gli Oscuri Signori lo avevano seguito fino a lì. Essi presero Delwen e, quando Banatem ed Eldhoril mossero contro di loro, questi schernirono Eldhoril, dicendo: «Perché lo Stregone di Wenyaltrir cavalca al fianco di Niaherz l'Incappucciato, l'Oscuro Signore?». Allora Niaherz scatenò i Mostri della Mente contro di loro e li uccise. E Delwen, Imperatrice di Telmirandor, Alta Regina di Wenyaltrir, morì anch'ella per mano del falso Banatem che l'amava. Eldhoril vide quindi che Banatem era in realtà Niaherz, ma anch'egli venne sconfitto dal potere dello Scettro. Così avvenne che Niaherz cominciò a meditare la sua vendetta per la morte di Delwen contro Ral, che era stata la sua Dea.
Giunse presso i Peiri che dimoravano nel Sopramondo e li trovò ancora una razza forte e valorosa. Si presentò a loro come Banatem, ultimo degli Alti Stregoni. Ma ora gli venne dato un terzo nome, e questo fu Selenthoril, che significa "Bianco Re". Allora Selenthoril guidò le schiere dei Peiri verso Tharang, per combattere la Guerra degli Scettri contro Ral. Molti uomini abbandonarono la Regina delle Streghe, e molti combatterono dalla parte dei Peiri. Poiché, sebbene Ral non fosse Sagoth, tuttavia molti cominciavano ad odiarla, e tutti odiavano gli Oscuri Signori. E, siccome Ral non era Sagoth, la sua malvagità era meno potente.
La Guerra degli Scettri ebbe esito sfavorevole per Ral e per lo stesso Selenthoril. Ral venne sconfitta nelle sue roccaforti e fuggì nella Foresta degli Incantesimi, dove rimase impotente per mille anni. Ma, mentre Selenthoril e i Portatori degli Scettri sedevano nel castello di Ral su Nyaroth Krathril, nel Nord, lì giunse Eldhoril, che mise fine al trionfo del Bianco Re. Strani racconti si narrano su ciò che accadde a quei tempi, né gli Elfi, gli Uomini o la stessa Alta Stirpe conoscono per certo ciò che avvenne. Questo solo essi sapevano, che i signori dell'Alta Stirpe erano spariti dal mondo, e

che quella era la fine di tutti i sogni dei Peiri e dell'ultima loro speranza. Poiché gli Scettri erano scomparsi come se non fossero mai esistiti, e dalle nebbie e dalle strade segrete che circondavano l'isola di Nyaroth Khrathril nessuno era mai uscito, e lo stesso Selenthoril non fu mai più visto.

Mentre Selenthoril era esiliato dal mondo nella fortezza di Nyaroth Khrathril, Eldhoril, all'insaputa del mondo intero, poiché tutte le sue gesta erano rimaste segrete, giaceva nella Foresta degli Incantesimi. Laggiù l'aveva scagliato il potere di Selenthoril. Di nuovo giacque come morto, ma con gli anni egli guarì, e col passar del tempo percepì che qualcun altro dimorava vicino a lui nella foresta.

Lontano dal decaduto Nord, Parvaloril rese grande il reame del suo Regno di Morena. Dall'isola di Alban, nell'Oceano Occidentale, Talarnidh cercò di ripristinare parte della potenza perduta dell'Alta Stirpe nelle Terre Settentrionali. Ma i tempi dei Peiri erano ormai finiti. Gli Uomini avevano combattuto nelle grandi armate durante la Guerra degli Scèttri. Gli Uomini avevano sconfitto gli Oscuri Signori e i Folletti in battaglia, e sempre gli Uomini avevano fondato le nuove nazioni.

Nelle Terre Settentrionali gli Uomini di Chamley erano la nuova potenza, giunti dal Sud per combattere Ral e i suoi servitori. Un altro forte stato era quello di Torondidh, i cui signori avevano un tempo servito Ral. Molti anni più tardi da questo antico regno derivarono Melatin e la ricca repubblica di Amray. A est di Torondidh, il Regno di Aroth sorse e decadde, mentre a Khirkhan un nuovo impero di Uomini veniva fondato sulle coste del Sif Oumeid. A ovest sorgeva Mindrim e, più tardi, i grandi reami di Azantul e Alnaron. Erano tutte nazioni potenti e, sebbene la maggior parte di esse tenessero i Peiri in alta stima e considerazione, si curarono sempre poco delle pompe e della potenza della decaduta Telmirandor.

Undici secoli passarono, poi il passato sembrò risvegliarsi. Uomini della Stirpe Originaria tornarono a calcare il suolo di Tharang. E, nei Mondi Esterni, le Stelle iniziarono a spegnersi.

L'autore

Di Derek Sawde, autore di *Sceptre Mortal* (1985), sappiamo ben poco noi stessi. È un autore versato nella fantasy mitologica, crea i suoi ambienti con molta attenzione ai dettagli geografici e "storici" e ha fatto un'ottima impressione a Lester Del Rey, che ha citato per l'occasione nientemeno che l'*Edda* in prosa. Speriamo che il romanzo vi piaccia e che rimaniate catturati dal suo mondo di magie e incantesimi.

Nel prossimo numero, invece, leggerete un'opera di Gardner F. Fox, maestro della sword & sorcery nonché sceneggiatore di fumetti da più anni di quanti lui stesso ricordi. Il libro si intitola *Kothar e la spada magica* e dovrebbe divertire tutti gli amanti della fantasy avventurosa. Arrivederci al prossimo mese, dunque, e alle novità (speriamo piacevoli) che la collana di Urania Fantasy ha in serbo per voi.